PS one PS2 XBOX

Kaina 7,99 Lt
Prenumeratoriams tik 6,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

PlayStation

2003/08 (20)

LARA CROFT TOMB RAIDER

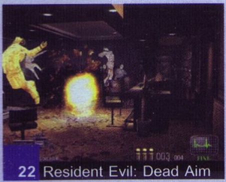
SILENT HILL 3
PEREJIMAS

CAPCOM
Numerio tema

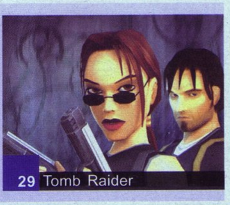
playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

Paštas, DUK	004
Naujienos	005
Iš dirbtuvių	010
FIFA Football 2004	
Alter Echo	
True Crime	
The Italian Job	
Tema Capcom	019
Capcom istorija	
Resident Evil: Dead Aim	
Capcom naujienos	
Mėnesio žaidimas	029
Tomb Raider: Angel of Darkness	
Recenzijos	034
Downforce	
Mortal Kombat: Deadly Alliance	
SOCOM: US Navy SEALs	
All Star Watersports	
Big Strike Bowling	
Klasika	050
Chrono Cross	
Irgi žaidimai	054
Naujienos	
Pokemon Ruby ir Saphire	
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	
Sonic Adventure DX Director's Cut	
Patarimai	061
PSone kodai	
Silent Hill 3 perėjimas	
PS2 kodai	
Game over	070



22 Resident Evil: Dead Aim

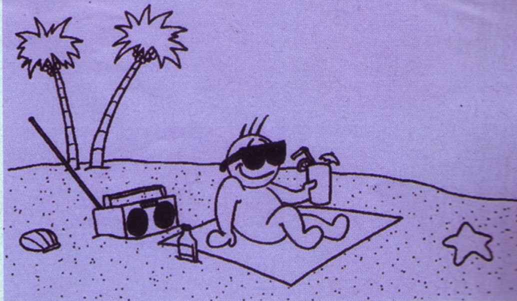


29 Tomb Raider

Sveiki,

Rašau skubėdamas, nes, kaip patys matote, vasara jau visai eina į pabaigą. Nors kaip visada ji buvo smarkiai per trumpa, šis laikotarpis buvo intensyvus tiek mums, tiek ir visai žaidimų industrijai. Smagiausia tai, kad kopiame į naują dešimtį! Atsiverskite viršelį ir patys įsitikinsite, kad laikote jau 20-ąjį VA numerį! Ši vasara atmintyje įstrigs ne tik mums. Visoje žaidimų industrijoje dedasi įdomūs ir labai svarbūs dalykai. Vieni, kaip EA, tiesiog mėgaujasi šlove ir didžiuliais uždarbiais, plečia savo studijas ir netgi nori pastatyti žaidimų gamybos "Holivudą". Kitiems sekasi sunkiau arba visai nesiseka. Vivendi kabo ant siūlo galo, visi, kas netingi, keikia Eidos už TR: AOD, tuo tarpu pastarieji baudžia Core ir atima jų brangiausią žaisliuką. Įdomu, kas iš to gausis... Vienintelis dalykas, guodžiantis dėl vasaros pabaigos ir rudens pradžios - didelis būsimų rudeninių žaidimų derlius. Tik pažiūrėkite į išleidimo datas! Ilgai laukti ir ne kartą anonsuoti žaidimai pagaliau atkeliauja! Nusimato daug intensyvaus darbo. Sakoma, kad prieš pradedant rimtai dirbti, reikia spėt ir "rimtai" pailsėti... Tad baigiu rašyt ir važiuoju prie jūros!

Ryčka



Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Irma Sadauskaitė
Dizaineriai–maketuotojai: A.Aleksandravičius, A.Rumiancevas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza". ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius). Tel.: (5) 273 33 47. Užs. Nr. 247.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT", tel.: +370 5 2338048, faks.: +370 5 2338043. El. paštas: skydot@skydot.lt

PLIUSAI & MINUSAI

1

+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebint kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.

− Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
− Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
− Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandienėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, ltgį, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

VA PAŠTAS

MĖNESIO LAIŠKAS

Sveiki,

Kad ir kaip džiaugiausi nauja žurnalo išvaizda, negalėjau ramiai sėdėti perskaitęs kolegos (manau, tinkamas žodis) Aklo laišką. Aklojo žodžiai palietė mano, kaip „geimerio", viduje tūnantį „kovotoją", kuris, manau, ir turėtų apšviesti kelią tikriems naujos kartos „geimeriams".

Nuo senų laikų yra žinoma, jog visi žmonės, manantys esą tikri „geimeriai", griežtai skirsto save į atskiras stovyklas: Tomb Raider fanai, MGS fanai, Tekken fanai ir t.t., ir tai tik mažas pavyzdys. Taigi liaukitės save aklai apgaudinėję! Žaidi MGS ir niekini Tekken? Žaidi Mortal Kombat ir sakai, jog Sonic Adventure 2 yra nesąmonė? Ir po to jūs sakote: „Mes — tikri „geimeriai"!"

Nė velnio! Jeigu apsiribojate vienu žanru ir be jo daugiau nieko nematote — tada tikrai nematote nieko! Patikėkite, konsolės neegzistuoja vieno žaidimo dėka. Pažiūrėkite į Top 10: šiandien jūsų numylėtinis yra, o rytoj neaišku ar bus. Nebūkite rafinuoti, išbandykite viską, kol turite progą. Garantuoju, jog atrasite daug naujo ir nepatirto.

Antras rimtas dalykas — muštynių žanro diskriminacija. Tai skonio reikalas, o „nesveika" kritika — ne vietoje ir ne laiku. Šiuo klausimu galėčiau daug „kalnų nuversti", bet gal kitą kartą.

Vieni mėgsta žaisti dvimates muštynes (kaip aš !), o kiti trimates. Lyg nieko keisto, bet antrieji taip pat mėgsta nuvertinti arba netgi paniekinti dvimatį žanrą. Esu su tuo susidūręs ir kiek nusivylęs žmonėmis, kuriems teko pradėti žaisti nuo galingų 32 bitų konsolių ir neįvertinti dvimačių žaidimų magijos. O ypač muštynių, kurios mano širdy užims garbingą vietą (... kiek dramatiškai ...). Nepamirškime ir to, jog jei ne tais laikais pažangi 2D technologija, vargu ar turėtume Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur ir panašių žaidimų, nes viską, kas geriausia, jie pasisavino iš Street Fighter, King of Fighters, Samuray Showdown serijų. Tiesą pasakius, be abejonių atiduočiau savo Tekken 4 už Samuray Showdown 3 žaidimą.

Tikiuosi, jog dar yra žmonių tokių kaip aš, su malonumu žaidžiančių Marvel Superheroes, Capcom vs SNK, Marvel vs Capcom 2 žaidimus. Tai nemirtinga klasika!

Long live the Kings!

Ačiū už dėmesį.
Venom, 25 m.

DUK

Kiek ir kokie RPG bus išleisti šiemet, kokie buvo pernai?
PS2 sistemą šiemet dar išvys: *Unlimited Saga, Gladius, Breath of Fire: Dragon Quarter, Pilot Down.* Apie PSone ateitį nieko nežinome (tačiau neperseniausiai pasirodė *FF: Origins*). RPG žaidimų PS2 sistemai išleista ir planuojama gan daug, tačiau dauguma jų — Japonijoje, ir tik nedaugelis pasiekia Europą.

Ar išleistas *Robocop*?
Robocop išeis jau rugsėjo 12 dieną.

Kodėl yra tiek mažai strateginių žaidimų?
Su strateginiais žaidimais PS2 sistemai situacija labai skurdi. Nors PS2 galimybės lyg ir leidžia be vargo žaisti strateginius žaidimus, pavyzdžiui, prijungus pelę, jų išleidžiama vos keli. Prie strateginių (parko simuliatorių) galima priskirti VA rašytą *Jurassic Park: Operation Ressurection*, tačiau tikrosios RTS atstovų, prisipažinsime, PS2 sistemoje išbandyti neteko. Tiesa, netrukus sulauksime taip pat VA dirbtuvėse apžvelgto *Aliens vs Predator: Extinction* ir pažiūrėsime, kas kaip.

Kiek kainuoja išsinuomoti PS2 vienai dienai?
Deja, neteko lankytis nė vienoje PS2 nuomoje, tačiau spėjame, kad dažniausiai nuomos kaina būna pasiekiama abipusiu susitarimu.

Kodėl apie PSone žaidimus rašote mažiau, nei apie PS2?
Pasižiūrėkite į žaidimų datas ir suprasite, kad tiek dėmesio naujiems PSone žaidimams skirti, kiek PS2, negalime. Tačiau nenusiminkite — nuo šiol visada porą senų gerų PSone žaidimų apžvelgsime Klasikos skyrelyje!

Kodėl taip retai rašote apie *SquareSoft* žaidimus? Ar dar kurs ši kompanija žaidimus PSone konsolei?
Jau minėjau, kad daugelis japoniškų žaidimų nepasiekia mūsų krantų. Tas pats ir su *SquareSoft*, dabar jau *Square Enix*. Ši kompanija kuria išties nuostabius žaidimus ir ilgai prie jų dirba, todėl pasimėgauti jais galime nelabai dažnai. Dabar išsižioję laukiame *Final Fantasy X-2*, tačiau jo išleidimo data Europoje dar nepatvirtinta. Vaje, vaje...
Kalbant apie PSone, nėra jokių oficialių pranešimų apie būsimus darbus, taip kad vilčių beveik nėra...

Ką labiau vertinate, GBA ar GBA SP?
Be abejo, GBA SP, juk tai tas pats GBA, tik geresnis.

Ką reiškia RPG, FPS, kuo skiriasi konsolė nuo platformos?
RPG (Role Playing Game) — vaidmenų žaidimas, pavyzdžiui, Final Fantasy serija. FPS (First Person Shooter) — pirmojo asmens šaudyklė, pavyzdžiui, Quake II. Konsolė ir plaforma reiškia iš esmės tą patį — vaizdo žaidimų kompiuterį.

Ar yra išleistas Star Ocean 3 PS2 konsolei?
Star Ocean 3 išleistas kol kas tik Japonijoje. Mes geriausių atveju jį išvysime tik kitų metų pavasarį. (Sakom, kad negeri tie japonai, ar ne :))

Ar prenumeratoriams žurnalas bus atsiųstas greičiau, nei pasirodys parduotuvėse?
Paštas (nešantis žurnalą jums į namus) ir platintojas (parduodantis jums žurnalą spaudos platinimo vietose) VA PlayStation gauna tuo pačiu metu, tad teoriškai tuo pat metu jie turėtų atsirasti ir jūsų pašto dėžutėje, ir ant prekystalio. Žinoma, būna neatitikimų, ir kai kurie prenumeratoriai gali gauti žurnalą dieną vėliau, nei jis pasirodė šalia jo namų esančiame kioske, tačiau taip įvyksta labai retai.

Sugedo PlayStation 2 lazeris. Mano PS2 Nr. SCPH 30004-R. Gal kur galima gauti?
Gali bandyt pasiteiraut PS2 pardavimų vietose. Jei kas iš skaitytojų galite padėti, skambinkite Vasilijui į Kėdainius tel.: (653) 71819.

P.S. Lukai, tavo laišką tikrai gavom. Visai įdomu paskaityt buvo. Ačiū, rašyk dar!

SEGA STEIGIA MUZIKOS KOMPANIJAS

Sega pranešė, kad jos garso kūrimo studija Wave Master įkurs dvi muzikines kompanijas, kurios versis muzikos leidyba. Wave Master garsą Sega konsolių žaidimams kuria jau 15 metų. Kompanija tyrinėja ir diegia naujas garso technologijas, kuria garso takelius ir dirba su muzikinėmis naudojimo teisėmis. Praėjusiais metais studija savo garso gamybą patobulino ir pradėjo kurti garsą filmams ir anime, o dabar ji kėsinasi ir į didžiąją muzikos rinką.
Nuo šiol Wave Master naudos pavadinimą Wave Master Entertainment ir leis muzikinius produktus, susijusius su žaidimais, anime ir filmais. Wave Master taip pat pradės leisti singlus ir albumus, pavadinimu Wave Master Artists. Studija jau pasirašė keletą sutarčių su grupėmis, viena kurių — populiari japoniško popso grupė Avex. Pirmasis Wave Master Entertainment albumas turėtų pasirodyti lapkritį, o Wave Master Artists — jau spalį. Šiais metais abi naujos leidyklos turėtų išleisti 11 muzikinių produktų.

CORE DESIGN PRARANDA LARĄ

Pareiškime spaudai, kuriame kalbama apie neseniai pasirodžiusį Tomb Raider: The Angel of Darkness ir apie faktą, kad žaidimas per praėjusius Eidos finansinius metus parduotas tik 500,000 kopijų tiražu, leidėjas pranešė, kad Tomb Raider frančizės kūryba pervedama į Crystal Dynamics studiją. Kitas Tomb Raider žaidimas planuojamas išleisti šiais kompanijos finansiniais metais, kurie baigiasi 2005-ųjų birželio 30 dieną.

Šis pranešimas eina po daugelio įvykių, susijusių su Tomb Raider: The Angel of Darkness: žaidimas vėlavo daugiau nei pusę metų ir vis tiek buvo išleistas su paliktomis klaidomis, Core Design įkūrėjas direktorius Džeremis Hyt Smitas pasitraukė iš savo posto, pareikšti kaltinimai žaidimui dėl menko kino filmo Tomb Raider: The Cradle of Life populiarumo.

NAUJA EIDOS IŠVAIZDA

Kompanija Eidos atskleidė naują korporacijos įvaizdį, kuris pradeda veikti iš karto. Kompanija tiki, kad naujasis įvaizdis geriau perteiks į ateitį ir vartotojus orientuotą pramogų programinės įrangos leidėjo koncepciją.

„Nauja išvaizda pabrėžia pasikeitimo programos sėkmę ir naujos eros pradžią, akcentuoja mūsų įsipareigojimus ir galimybes pristatyti puikius žaidimus, — kalbėjo Maikas Makgarvis, Eidos CEO. — Tai kartu atspindi kompaniją, keliančią kokybės kartelę ir siekiančią pastovumo visose srityse. Senas ženklas buvo sukurtas prieš 10 metų vaizdo suspaudimo kompanijai, negalvojant apie vartotojus. Naujas logotipas yra aštrios, supaprastintos ir pabrėžtinos išvaizdos, nutaikytas į vartotoją. Nebuvo tikslo keisti stilių, kol nepakeitėme turinio. Apėmę naują identitetą ir misiją: „Atsidavę žaidimo patirčiai", Eidos sukurs stipresnį įvaizdį ir verslą."

NAUJAS EA STUDIJOS KOMPLEKSAS

Electronic Arts pasirašė sutartį dėl didelio kūrybinės studijos komplekso, kuriame galės dirbti iki 1000 darbuotojų. Kompleksas bus įkurtas Playa Vista teritorijoje Los Andžele. EA žada, kad naujasis kompleksas turės Holivudo stiliaus įėjimo vartus, pramogų paslaugas ir priėjimą prie vandenyno. Į naująjį kompleksą EA planuoja perkelti visus 300 dabartinės EALA studijos darbuotojų iki metų pabaigos ir iki 2005-ųjų padvigubinti jų skaičių. Šiuo metu studija dirba prie Medal of Honor serijos ir kelių kitų projektų.

ĮSIBEGĖJA DARBAI SU PLAYSTATION 3 TECHNOLOGIJA

Bendradarbiaujantys IBM, Sony ir Toshiba inžinieriai pabaigė kurti dizainą naujam paslaptingam lustui Cell. Naujasis multimedia procesorius, skambiai vadinamas „superkompiuteriu luste", jau beveik pabaigtas. Nors dar oficialiai nepatvirtinta, labai tikėtina, kad Cell bus naudojamas PlayStation 3 konsolėje, o jo elementus išvysime būsimuose IBM serveriuose. Netrukus dizainas bus perduotas gamintojams, kurie pateiks pavyzdžius. Taip komercinė Cell gamyba gali prasidėti jau kitais metais.

Nors apie procesoriaus dizainą kūrėjai nieko tikslaus neatskleidė, jo galimybės žadamos išties stulbinančios. Nesigilinant į technologijos terminus grubiai galima pasakyti, kad jis atliks 100 kartų daugiau operacijų, nei dabartinis PC Pentium 4 procesorius, dirbantis 2,5 GHz greičiu. Prie Cell kūrybos netiesiogiai prisidėjo ir vienas įdomus eksperimentas. IBM inžinieriai PlayStation konsolę sugebėjo paleisti su jų AS/400 procesoriumi, kuris naudojamas pramoniniuose serveriuose.

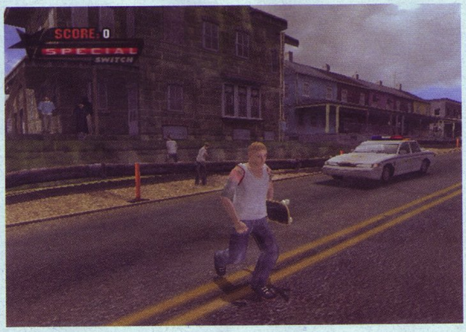
GYVŪNĖLIŲ APSAUGOS TARNAUTOJAI, SUSIRŪPINKITE!

Patariame nuo šiol atidžiai stebėti Eidos Interactive — jų elgesys su gyvūnais labai įtartinas! Kartu su Crystal Dynamix jie žada išleisti 3D veiksmo nuotykių „platformerį" Whiplash, kurio pagrindiniai herojai, rodos, ne visai gyvenimu patenkinti žvėreliai. Spanksas ir Redmondas, žebenkštis ir triušiukas, praleido didžiąją savo gyvenimo dalį „dirbdami" eksperimentų objektais piktoje pramoninėje Genrono korporacijoje. Žebenkšties Spankso sritis buvo elektrošokas, tad po ilgų tyrimų jis liko nervingas ir net paranojiškas. Triušiukui Redmondui pasisekė gal ir labiau, nes su juo buvo atliekami kosmetikos testai. Po neseniai atlikto eksperimento su žalos nesukeliančiu plaukų laku, triušiuko praktiškai nebeveikia jokia žala. Painūs siužeto vingiai dar nėra žinomi. Aišku tiek, kad Spanksas ir Redmondas, vienas prie kito surakinti antrankiais, bando pabėgti iš piktosios korporacijos. Įdomu tai, jog Whiplash „geimplėjus" skirsis nuo kitų tokio tipo žaidimų būtent tuo, kad veikėjus valdysite prirakintus vienas prie kito. Porelėje visą laiką valdysite Spanksą, o Redmondas nenoriai vilksis paskui. Triušiukas bus daugiau įrankis ir ginklas, jį galėsite naudoti įvairiais unikaliais būdais. Galėsite kaip kokį Spaidermeną svaidyti jį ant nepasiekiamų vietovių bei tokiu pat būdu atakuoti priešus. Netgi

sugebėsite sujungti atakas ir atlikti kombo puolimus! Vargšas triušiukas... Tampydamiesi ir klaidžiodami po Genrono štabo labirintus pereisite dvylika vietovių ir atliksite tris misijas. Beje, misijas pateiks šimtus testų atlaikiusi ir beveik dievu tapusi beždžionė, tiksliau, jos protas ir balsas. Dažniausiai teks naikinti įvairią įrangą ir gelbėti kitus likimo nuskriaustus gyvūnėlius. Apie žaidimo išvaizdą ir pateikimo stilių geriau kol kas nutylėti, nes ne taip supratę gyvūnų globėjai gali atsibelsti ir iki mūsų. Tačiau mes surizikuojame ir pateikiame jums keletą paveiksliukų. Whiplash laukite jau rudens pabaigoje.

TONY HAWK KELIAUJA POGRINDIN

Nauja Tony Hawk serija nebežada keliauti Pro Skater 1,2,... pėdomis, o pasuka į kitą, pogrindinį kelią. Laukiame Tony Hawk's Underground!



Tony Hawk Underground (THUG), žinoma, vėl bus riedlenčių žaidimas, tačiau kūrybinis jo aspektas labai praplėstas. Čia galėsite ne tik tradiciškai rinktis drabužius ar šukuosenas, bet ir (matyt, padedami EyeToy) perkelti savo veido išraiškas veikėjams. Taip pat galėsite kurti savo triukus, kombo serijas ir jų animacijas.

Pats žaidimas taip pat bus praturtintas įvairiomis savybėmis, mat dabar galėsite nulipti nuo riedlentės ir taip atlikti daugiau įvairių triukų. Dar daugiau, tarsi Lara galėsite laipioti kopėčiomis ir slankioti vamzdžiais bei kratais. Žaidimas netgi leis jums pavairuoti automobilį! Veiksmas vyks įvairiose urbanistinėse aplinkose, pavyzdžiui, atominės elektrinės teritorijoje. Įdomu tai, kad žaidžiant kis paros laikas, tad galėsime pasivažinėti ir naktį.

Tony Hawk's Underground rasime ir istorijos režimą. Ir vėl jokių tikslių detalių nepateikta, tiesiog pirmieji žaidimo treileriai suteikia šokių tokių užuominų apie galimą siužetą ir animacinius intarpus.

THUG turės ir praplėstą parko statybos režimą. Galėsite kurti savo tikslus, o ir pats statybų plotas bus daug didesnis, nei anksčiau. Savo lygiuose galėsite statyti net didžiulius pastatus. Kaip ir daugelis detalių, Tony Hawk's Underground pasirodymo data dar nepaskelbta. Tikėkimės, kūrėjai ir leidėjai bus dosnesni naujienomis, ir netrukus apie šį intriguojantį žaidimą sužinosime daugiau.

DDRMAX 2 ATLIKĖJŲ PARADAS

Konami of America išleido nepilną būsimo PS2 muzikinio žaidimo *DDRMAX 2* dainų sąrašą. *DDRMAX 2* — naujausia populiariojo *Dance Dance Revolution* muzikinio šokių žaidimo serija. Antrojoje *MAX* dalyje rasime apie 65 dainas. Galėsime pasiklausyti ir pašokti pagal įvairių atlikėjų muziką: *The Crystal Method*, Kylie Minogue, *Dirty Vegas*, DJ Sammy & Yanou ir kitų. „*Dance Dance Revolution* visada garsėjo savo revoliucingu žaidimo stiliumi ir pulsuojančia muzika. Dabar *DDRMAX 2* dar tobulesnis", - tikino *Konami of America* produktų vadybininkas Džeisonas Enosas. „Šaunus muzikos, vaizdo klipų ir sunkumo nustatymų katalogas *DDRMAX 2* žaidime pasiūlys kažką mielo kiekvienam ir dar labiau išpopuliarins šią seriją".

DDRMAX 2 turėtų pasirodyti jau spalio mėnesį.

LĖKSIME SU VĖJU

Olandijos kompanija *Playlogic* atskleidė pradinę informaciją apie *Cyclone Circus* žaidimą *PS2* sistemai. Žaidime, kurį kuria *Games Factory* studija, žaidėjams teks valdyti vėjo varomas mašinas ir dalyvauti lenktynėse visame pasaulyje. Įdomiausia *Cyclone Cyrcus* tai, kad visi 10 veikėjų tobulinamų transporto priemonių yra varomi vėjo, tad žaidėjams teks kontroliuoti greitį valdant bures, o ne tiesiog spaudžiant akceleratoriaus pedalą. Kiekvienas žaidimo veikėjas turės 12 unikalių triukų, nors kol kas nežinoma, ar be papildomų taškų jie turės kitos naudos. Pasigavę vėją lakstysime po įvairius pasaulio kampelius: Arizoną, Aziją, Antarktiką, Ramųjį vandenyną, Islandiją, Afriką, Paryžių ir kitas egzotiškas vietas.

MakRėjus lenktyniauja toliau

Codemasters atskleidžia vis daugiau informacijos ir detalių apie 4-ąją *Colin McRae Rally* seriją. Žaidime bus daugiau nei 20 ralio automobilių, aštuoni skirtingi žaidimo režimai, aštuonios tarptautinės ralio vietovės, kintami žalos nustatymai ir visiškai nauja vairavimo sistema. Dabar mums vairuoti niekas nepadės, o tai labai gerai, mat vairavimo pagalba ankstesniuose žaidimuose judėdavo pagal centrinę ašį, o ne atlikdavo tikroviškus manevrus.

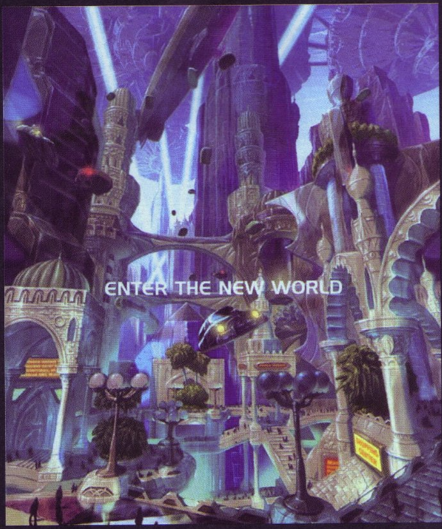
„Viskas žaidime detalizuota. Komanda sustiprino ir šiaip galingą fizikos variklį taip, kad kiekvienas automobilis valdosi tikroviškiau ir instinktyviau", — kalbėjo *Codemasters* kūrybos direktorius Geris Danas. „Automobiliai sumodeliuoti sunkesni, jų varikliai turi daugiau savybių. Taip pat, palyginus su *Colin McRae Rally 3*, mes nuo 20 iki 34 padidinome skirtingus vietovių paviršių tipus ir nuo 10 iki 19 — padangų tipus. Taip norime užtikrinti, kad vairavimas ant skirtingų paviršių ar skirtingomis oro sąlygomis būtų žymiai tikslesnis."

Codemasters taip pat atskleidė, kad *CMR 4* režimai *Championship*, *Rally* ir *Stage* leis keliems žaidėjams kovoti vienas prieš kitą, atstovaujant skirtingus automobilių gamintojus, ar lenktyniauti kartu už tą pačią komandą. *PS2* sistema padalintame ekrane vienu metu leis žaisti dviem žaidėjams, o *Xbox* — keturiems. Besikeisdami keturi žaidėjai galės žaisti abiejose sistemose.

Žaidėjus turėtų nudžiuginti ir tai, kad *Codemasters* planuoja žaidimą Europoje išleisti anksčiau, nei tikėtąsi. Jį turėtume išvysti jau rugsėjo pabaigoje ar spalio pradžioje.

NAUJAS LEVEL 5 RPG

Japonų kūrėjai *Level 5* kartu su *Sony Computer Entertainment* kuria naują RPG žaidimą. Šiuo metu vienintelė oficiali informacija yra iliustracija, pateikta kompanijos svetainėje. *Level 5* žinoma kaip *SCE Dark Cloud* serijos kūrėja. Taip pat ji kuria *Square Enix Dragon Quest VIII* bei *True Fantasy Live Online Xbox* sistemai.

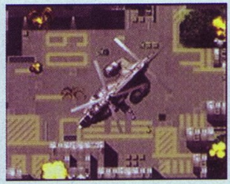


PS2 – ŽUDYMO ZONA

SCEE pranešė, kad Amsterdamo kūrybinė studija *Guerrilla* (anksčiau žinoma *Lost Boys Games* vardu) šiuo metu dirba su komandine pirmojo asmens šaudykle PS2 konsolei, pavadinimu *Killzone*. Veiksmas vyksta ateityje, kur planetų kolonizavimas yra realybė ir lojalios žemei pajėgos *ISA* įsivelia į konfliktą su karine frakcija, pavadinimu *Helghast*. Žaidėjams tenka vieno iš keturių karių rolė ir jis išsiunčiamas į misiją už priešo linijos. Žaidėjai turės pasistengti pakirsti ir nugalėti *Helghast* pajėgas. Pasak kūrėjų, *Killzone* „geimplėjus“ įkvėpimo semiasi iš daugelio XX amžiaus karinių konfliktų: Stalingrado gatvių kautynių, partizanų kovų Vietname, riaušių Somalyje. *Killzone* pasirodys dar negreitai, tik ateinančių metų trečią ketvirtį.

FRONT MISSION KELIAUJA Į PLAYSTATION

Square Enix pranešė, kad planuoja perkelti 1995-ųjų SNES žaidimą Front Mission į PlayStation konsolę. Naujojo žaidimo pavadinimas - Front Mission 1st. Front Mission — RPG žaidimas, kurio veiksmas vyksta 2090-aisiais. Dvi pagrindinės pasaulio jėgos OCU (Vandenyno Bendruomenės Sąjunga) ir USN (Jungtinės Naujojo Kontinento Valstijos) smarkiai konfliktuoja. Žaidėjui tenka OCU nario Loido rolė ir jis, naudodamasis didžiuliu robotu, stoja į kovą prieš USN pajėgas. PlayStation Front Mission jungtis turės papildomą USN pusės scenarijų bei naują veikėją Keviną Grynfildą. USN istorija prasideda Kevinui sužlugdžius misiją ir persikėlus į specialų su slaptu projektu dirbantį padalinį. Naujas scenarijus, sujungtas su senąja OCU istorija, žaidimui suteiks daugiau įvairovės ir naujų elementų.



ALTER ECHO

ITALIAN JOB

FIFA Football 2004

DAR GERESNIS!

Ech! Amžinoji FIFA. Kasmet ji pas mus atkeliauja su skirtingu garso takeliu, puikesne išvaizda ir rimtesnėmis licencijomis. Nepaisant to, „tikruoju" futbolu vadinami Pro Evolution serijos žaidimai. Tiksliau, buvo vadinami iki FIFA 2003 pasirodymo.

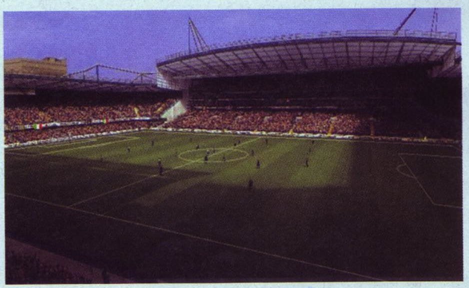
Žaidimas ne tik atrodė ir girdėjosi kaip futbolas, bet ir žaidėsi kaip tikras populiariausias pasaulyje sportas. Šiemet EA žada išlaikyti sėkmingą kryptį ir pateikti mums dar kokybiškesnį ir tikroviškesnį žaidimą. Ar tai įmanoma?

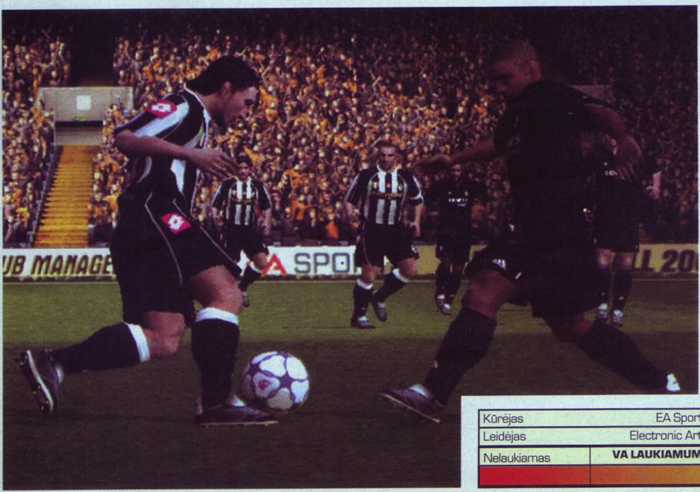
EA naujoje Fifoje siūlo tiek daug rimtų naujovių, kad net nežinia, nuo ko pradėti. Svarbiausias skirtumas nuo ankstesnės serijos bus stipriai pažengusi strategijos sistema, kurią kurdama EA glaudžiai bendradarbiavo su Techniniu FIFA komitetu. Žiniomis dalinosi ir vienas Vokietijos nacionalinės rinktinės trenerių Erichas Rutemoleris. Rezultate turėsime lanksčią komandos valdymo sistemą bei patobulintą DI. Viskas veiks naujos Formacijos technologijos pagalba, kuri modeliuos visų vienuolikos sportininkų elgesį ir žaidimą vienoje komandoje. Žaidimo metu žaidėjai galės keisti komandų formacijas ir priimti kitus taktinius sprendimus.

Pačių žaidėjų valdymas rungtynių metu taip pat naujas. Unikali, EA sukurta Off the Ball valdymo technologija leis valdyti ir neturinčius kamuolio žaidėjus. Galima bus pasirinkti vieną iš trijų nevaldomų žaidėjų, kuriam pasuosite, ir ji nuvesti į atvirą poziciją. Taip pat galėsite pasikviesti kitą žaidėją į pagalbą gynybai, grumtis prie vartų laukdami kampinio ir kitaip kovoti su priešininkais.

Išsamesnis ir FIFA 2004 karjeros režimas. Galėsite susikurti savo komandą ir dalyvauti čempionate. Teks valdyti komandos biudžetą, įsigyti ir parduoti žaidėjus, priimti svarbius komercinius sprendimus ir kelti komandos reitingą. Sėkmingi komandų vadovai gali susilaukti pasiūlymų iš kitų klubų. Svarbus karjeros režime ir asmeninių įgūdžių tobulinimas. Pavyzdžiui, pačioje pradžioje, turėdami tik ribotus gabumus, negalėsite žaisti dideliame klube, kaip Manchester United, tad būsite atleistas. Reikės žaisti žemesnio rango klubuose, o įrodžius savo sugebėjimus, po truputį kilti.

Didelis dėmesys skiriamas ir žaidėjų išvaizdai bei judėjimui. FIFA 2004 sutiksime daugiau nei 10 tūkst. žaidėjų, kurie žais 350-yje komandų ir kovos 17-oje lygų. Skaičiai išties įspūdingi, bet dar įdomiau tai, kad komandos ir žaidėjai pasižymi savitu DI, taktika, ir žaidimo stiliais. Pačių žaidėjų išvaizda kurta kaip įmanoma tiksliau pagal tikruosius sportininkus. Tam reikalui EA irgi sukūrė naują technologiją, vadinamąjį Organinį Variklį. Jo pagalba žaidėjai juda labai sklandžiai ir tikroviškai. Ryškiausias skirtumas yra paties kamuolio valdymas. Kūrėjai patobulino jo fiziką bei sugebėjo kamuolį atskirti nuo sportininko. Anksčiau matydavome kamuolį „prilipusį" prie sportininko kojos ir nesvarbu, į kurią pusę jis būtų pasisukęs. Dabar kamuolys yra nepriklausomas ir juda pagal savo fiziką. Tai suteiks žaidėjams geresnį kamuolio valdymo jausmą ir kartu sumažins arkadinį valdymo įspūdį — senesniųjų FIFA palaimą ir prakeikimą :).





Pabaigai dar vienas šaunus dalykas futbolo fanams. Kūrėjai įrašė daugiau nei 300 futbolo rungtynėse skambančių fanų skanduočių, tad triukšmo ir emocijų žaidime tikrai netruks.

Kūrėjas	EA Sports	Žanras	Sportas
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003-10-17

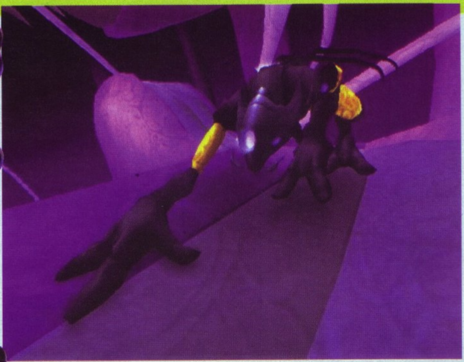
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

Alter Echo

KITOKS MATYMO KAMPAS

Nėra abejonių, kad Outrage Games — labai funkcionalūs ir originalūs kūrėjai. PC žaidėjams padovanoję galvą sukančią Descent seriją, dabar PS2 turėtojus jie žada nustebinti neįprastu trečiojo veiksmo žaidimu. Nors iš pirmo žvilgsnio Alter Echo atrodo kaip eilinis spalvingas veiksmo žaidimas, standartinė formulė čia pateikiama visiškai kitu kampu.

Alter Echo siužetas — unikalus. Veiksmas vyksta planetoje Proteus, kurios paviršius visiškai padengtas organine medžiaga, vadinama multiplast. Ši substancija yra brangiausia medžiaga visatoje. Dėka lankščios multiplast formos, mašinos gali pavirsti bet kuo: kariniu robotu, žaisliuku, kosminiu laivu. Nelaimei, modeliuotojas Pavo randa būdą, kaip multiplast materiją paversti dar galingesne echoplast, ir atsiskyręs nuo korporacijos užvaldo ją. Tiesa, savo tyrimuose jis kiek persistengia, ir naujoji medžiaga tampa savaiminę. Pasivadinusi Echo, gyvoji planetos materija siekia išsivaduoti iš grobėjo valdžios. Žaidėjui Nevinui, vienam iš galingiausių IMS korporacijos modeliuotojų, tenka keliauti į pačią Proteus širdį ir susigrąžinti išprotėjusio Pavo tyrimus.



Naujosios echoplast materijos esmė ta, kad biomašinos gali keisti formas tiesiog akimirksniu. Taip padedamas planetos, Nevinas gali bet kada persikūnyti į tris formas. Būdamas paprastoje, grumtynių formoje — jis apsiginklavęs kardu, pasikeitęs į karinį režimą jis tampa didžiuliu robotu su galingais ginklais, o slaptame režime pasiverčia į reptiliją primenantį padarą, kuris gali laipioti sienomis ir tapti nematomu. Be to, echoplast suteikia galių užšaldyti laiką ir tuo pasinaudojus sukurti galingas grandinines atakas.

Žaidimo kovinei sistemai skirtas didžiulis dėmesys, juk beveik visą žaidimą teks kautis. Pagrindiniai jūsų priešininkai — Pavo kuriami biorobotai, kurie yra gana gudrūs ir sugeba blokuoti nuspėjamas atakas, tad reikės naudotis įvairiais kombo atakų rinkiniais. Variantų yra galybė, nes kiekviena Nevino forma naudoja vis kitą kovos stilių ir veiksmus, o geriausios atakos pavyks vienu metu naudojant kelias jo formas. Laimei, kovoti kartais padeda ir pati planeta Echo, kuri vis stiprėja jums keliaujant žaidimu ir išlaisvinant svarbias vietoves.

Alter Echo yra be galo spalvingas ir keistas žaidimas. Kūrėjai norėjo pateikti kažką visiškai neįprasto ir surrealaus, tad sukūrė gyvą ir kovojančią planetą. Visos aplinkos yra ryškios ir tiesiog rėžia akis savo keistomis spalvomis. Taip pat nesunku pajusti, kad viskas aplinkui yra tarsi iš tampaus plastiko, nes formos aplinkui nuolat keičiasi.

Iš ankstyvosios informacijos ir vaizdų galima spręsti, kad Alter bus išties netradicinis, greitas ir labai įdomus žaidimas. Tradicinė trečiojo asmens mechanika čia sujungta su muštynių žaidimų koviniais elementais ir apvilkta unikaliais ryškiais drabužiais. Įdomu, kaip visa tai atrodys pilname žaidime.

Kūrėjas	Outrage Games	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	THQ	Išleidimo data	2003-09-26

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

TRUE CRIME

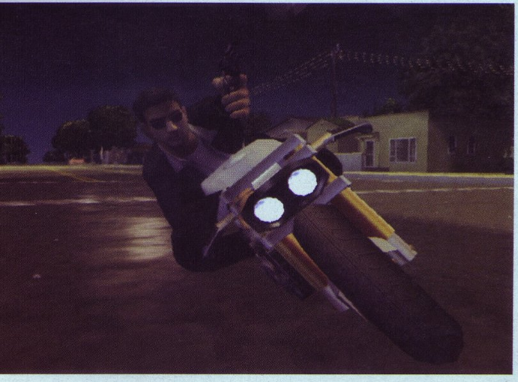
STREETS OF L.A.

TIKRAS VEIKSMO ŽAIDIMAS

Žiaurumas, nusikaltimai ir bullet-time — viskas, dėl ko veiksmo žaidimai, tokie kaip Max Payne ir Grand Theft Auto, tapo nežmoniškai populiarūs visame pasaulyje. Be abejo, šią sėkmingą formulę bando išnaudoti vis daugiau žaidimų. Turėjome puikų Getaway, laukiame panašaus Dead to Rights. Į sąrašą galima įtraukti ir naujajį Activision žaidimą True Crime: Streets of L.A. Šis darbas, rodos, žada išnaudoti visas geriausias minėtų žaidimų savybes, jas praplėsti ir pateikti mums super sprogstamąjį mišinį.

TIKRA ISTORIJA

True Crime valdysite nesusivaldomą piktą policininką Niką Kengą. Tiesa, policininku jo nelabai galima vadinti, mat jis priklauso specialiai kovinei grupei Elite Operations Divisions. Laikinai paskirtas į Los Andželą, Nikas turi susidoroti su žiauriuoju kinų triados ir rusų mafijos karteliu, kuris kankina didžiąją daugumą L.A. gyventojų. Kad įvykdytų šią užduotį, Nikas yra apginkluotas pora greitašaudžių beretų, giliomis kovinių menų žiniomis ir „greito vairuotojo be taisyklių" teisėmis. Taigi True Crime susideda iš trijų pagrindinių dalių: šaudymo, muštynių ir vairavimo. Nemanykite, kad True Crime išgyvensite tik vieną tiesinę istoriją. Luxoflux naudojasi geriausiomis GTA tradicijomis ir kuria atvirą „geimplėjų". Jei panorėsite, galėsite tiesiog laisvai klajoti po miestą ir žudyti ką tik norite, netgi tuos, kuriuos turėjote apsaugoti. Tiesa, dėl tokių veiksmų kris kolegų pasitikėjimas, o dar blogiau — nesužinosite, ką tas žmogus turėjo jums pasakyti, ir kaip tai būtų paveikę istoriją. Kitaip tariant, nesvarbu kaip žaisite, žaidimą galite pabaigti, tik pabaigos bus skirtingos.



automobilius iš kitų žmonių bus galima visiškai laisvai (pamenat, juk Nikas yra policininkas!), ir nieko nebijant vytis piktadarius miesto gatvėmis. Tiesiog malonumas.

TIKRAS MIESTAS

Žiauriomis priemonėmis už teisingumą kovosite kruopščiai atkurtame Los Andželo mieste. Viską, ką matytumėte keliaudami populiariausiame pasaulio mieste, išvysite ir čia. Holivudas, Santa Monika ir kitos vietovės taps piktadarių prieglobsčiu ir jūsų kovos lauku.

TIKRAS ŽAIDIMAS

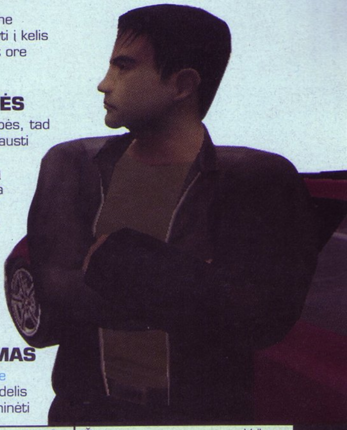
True Crime žada visus sukrėsti veiksmų galimybėmis ir įvairove. Maišydami skirtingus stilius jie tikisi įrodyti, kad kuria žaidimą ne tik siekdami pasipelnyti iš jau klasika tapusių žaidimų populiarumo, o pateikti mums šį tą naujo ir neįprasto. Ką gi, laukiame.

TIKRAS ŠAUDYMAS

Patekę į L.A. gatves nuolat kovosite su priešais, ir geriausiais jūsų draugais čia bus dvi beretos. Šaudymas True Crime žaidime efektyvus ir suteikia daug galimybių. Pavyzdžiui, galima bus šaudyti į skirtingose Niko pusėse esančius priešus, taip pat nusitaikyti labai tiksliai. Žaidimas, be abejo, išnaudoja ir tradicinį, bet dar nenusibodusį bullet-time. Na ir kas, kad šis specialus režimas lygiai toks pat, kaip matėme kituose žaidimuose. Šaudyti į kelis priešus sulėtintai krentant ore visada bus smagu.

TIKROS MUŠTYNĖS

Beretos ne visada jus gelbės, tad dažnai nusikaltėlius teks bausti rankomis ir kojomis. Tai nebus paprastas mygtukų maigymas. Activision žada kruopščiai išdirbti kovos sistemą ir leisti žaidėjams visiškai kontroliuoti veikėją. Juk matėte filmų su Džeku Li, tad žinosite, kokius nepaprastus dalykus galite išdarinėti.



TIKRAS VAIRAVIMAS

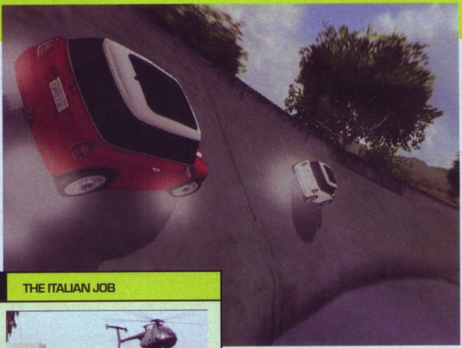
Automobiliams True Crime žaidime taip pat skirtas didelis dėmesys. Laimei, čia atiminėti

Kūrėjas	Luxoflux	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	Activision	Išleidimo data	2003-09-19
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

PERDIRBTAS FILMAS, PERDIRBTAS ŽAIDIMAS

The Italian Job

The Italian Job daugiau nei prieš metus jau lankėsi VA puslapiuose. Tai buvo PlayStation žaidimas, sukurtas pagal originalųjį 1969-ųjų kriminalinį to paties pavadinimo lenktynių filmą. Dabar Holivudas sumanė atgaivinti šią klasiką ir perleisti filmą, o žaidimų leidėjai nusprendė prie naujo filmo išleisti ir naują žaidimą. Po šios trumpos Italian Job istorijos pamokėlės keliaujame prie paties žaidimo. Ką gi naujo ir įdomaus gali pasiūlyti „itališkosios lenktynės“?



THE ITALIAN JOB

1969 metais *Paramount* studija išleido filmą, kuris tapo vienu geriausių visų laikų vagysčių filmų. Jis pasakojo apie gaują smulkių nusikaltėlių, kurie įvykdė dramatišką apiplėšimą Milane ir nuo teisėsaugos persekiotojų mieste pabėgo sureguliavę šviesoforus taip, kad sukeltų didžiules transporto grūstis. Naujoji versija prasideda Venecijoje, kur vagių meistras Čarlis Krokeris (Markas Volbergas) įvykdo stambią aukso vagystę, tačiau pavogtą auksą iš po jo nosies nušvilpia vienas iš gaujos narių. Siekdamas atkeršyti, Čarlis sugrįžta į Los Andželą ir kartu su gražuole Stela (aktorė Čarliza Teron) suplanuoja dar didesnę vagystę. Šį kartą taikinys — tas pats buvęs bendrininkas, o pabėgimo planas tradicinis — pasinaudoti perprogramuotais šviesoforais.

The Italian Job žada laikytis geriausių Driver tradicijų ir įsukti mus į veiksmo lenktynių sūkurį. Smagiausia tai, kad pagrindiniai žaidimo herojai — nuostabūs Mini Cooper automobiliukai. Žaidimo istorija, žinoma, seka filmo siužetą, tačiau rasime ir keletą įdomių, specialiai žaidimui sukurtų posūkių. Žaidėjui teks pagrindinio herojaus Čarlio Krokerio (filme jį vaidina Markas Volbergas, buvęs reperis Marky Mark). Žymusis vagis vienos didžiausių savo vagysčių metu yra išduodamas draugo. Nuo čia seksite filmo įvykius ir važinėdami filmo automobiliais vykdysite įvairias misijas.

The Italian Job žaidime teks važinėtis po Holivudą ir Los Andželą, pristatyti bei priimti siuntinius, susitikti su įvairiais žmonėmis ir atlikti nelabai „švarius" darbelius. Nors tai skamba gan paprastai, gyvenimas lengvas nebus, nes ekrane nuolat tiksės laikrodukas, primenantis, kad ne sėdėti mes čia susirinkome :). Gyvenimą sunkins ir kitos aplinkybės: policija, miesto automobiliai bei po ratais lendantys pėstieji :). Miestai žada būti labai dideli ir visiškai laisvi, t.y. galėsite važinėtis be jokių apribojimų. Kuo geriau susipažinsite su miesto gatvėmis, tuo sėkmingiau vykdysite užduotis, o kai rasite kelio sutrumpinimus ir slaptus takelius — darbelis dar labiau palengvės. Kai kurios vietos bus tiesiogiai „išimtos" iš filmo (atkreipkite dėmesį į sceną, kur minia lekia laiptais).

Dažniausiai vairuosite vieną ar kitą Mini Cooper automobilį, tačiau žaidimo eigoje gausite pavairuoti ir kitas transporto priemones. Pradėję nuo negreito ir nepatogaus klasikinio 70-ųjų „minio", vėliau mėgausitės 2003-ųjų metų modeliais, „žvėriškomis" mašinomis, senamadiškais sedanais ir vagonėliu iš filmo.

The Italian Job žaidėjams pasiūlys ir dar kelis režimus. Visai kaip Stuntman žaidime galėsite sudalyvauti kaskadininkų režime. Čia keliaudami iš taško A į tašką B turėsite atlikti eilę triukų. Taip pat bus ir dviejų žaidėjų režimas. Žaisdami papildomuose režimuose atrakinsite daugiau automobilių.

Originalusis The Italian Job filmas tapo klasika, o pagal jį sukurtas PlayStation žaidimas taip pat pasirodė gan neblogai. Tikėkimės, kad naujoji „itališkų darbų" karta bus dar geresnė.

Kūrėjas	Climax	Žanras	Veiksmo lenktynės
Leidėjas	Eidos	Išleidimo data	2003-09-05
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Japonijos gigantų epopėja tęsiasi.
Šį kartą jūsų dėmesiui Capcom.

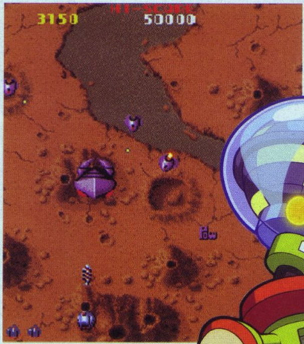
Capcom

istorija

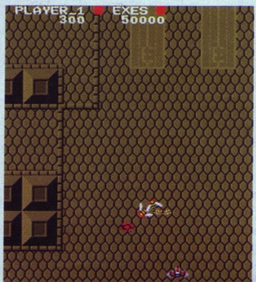
Šiuo metu Capcom yra viena stambiausių pasaulyje interaktyvių pramogų industrijos kompanijų, kurios patirtis žaidimų srityje yra daugiau nei 20 metų. Šiuo metu kompanija susideda iš keturių padalinių. Viskam vadovauja Capcom Co. Ltd štabas Japonijoje. Čia sutelktos pagrindinės leidybos ir kūrybos pajėgos. Capcom USA, Inc. yra vienas stambiausių JAV leidėjų, Capcom Entertainment — vartotojų produktų atšaka JAV, kuri reklamuoja ir platina žaidimus, o Capcom Studio 8 — tai JAV tyrimų ir žaidimų padalinys.

Capcom buvo įkurta 1979–aisiais, jos įkūrėju tapo Kenzo Tsujimoto. Naujoji kompanija turėjo gaminti ir platinti žaidimų mašinas. Įdomi detalė: Capcom pavadinimas kilęs iš dviejų žodžių — Capsule ir Computer.

Kilti populiarumo laipteliais kompanijai sekėsi nelabai lengvai, ją pradėjo pastebėti tik po penkerių metų, 1984–aisiais pasirodžius arkadiniams žaidimams Vulgus (vertikali slenkanti šaudyklė), Son Son (dviejų žaidėjų veiksmo žaidimas) ir 1942 (klasikinė oro šaudyklė, beje, neseniai perleista PSone sistemai). Kitais metais jie toliau tęsė sėkmingų žaidimų seriją — pasirodė Exed Eyes ir Gun Smoke.



Viskas apsivertė 1987–aisiais. Šie metai labai reikšmingi žaidimų istorijai, nes tada gimė 2D muštynės, kokias mes žinome šiandien. Arkadose debiutavo Street Fighter, išaugusi į vieną žymiausių ir mėgstamiausių žaidimų serijų, paradavusių daugiau nei 500 tūkstančių arkadinių aparatų ir 24 milijonus žaidimų. Žaidimas pasirodė daugiau nei 30 skirtingų pavidalų ir toliau tęsia savo žygį per naujas platformas. Dar daugiau, tais pačiais metais debiutavo ir NES žaidimas Mega Man, mėlynoji super žvaigždė, nenorinti iki šiol užgesti.



Iki pat 1991–ųjų Capcom gyveno ramiai, toliau leido savo standartinius žaidimus. Tačiau 1991 metais jie vėl pateko į laikraščių antraštes, šaukusias apie Street Fighter 2. Šis tęsinys daugelio laikomas geriausiu 2D muštynių žaidimu. Per kitus dvejus metus buvo išleistos kelios perdirbtos versijos, pridedant naujų žaidėjų ir „geimplėjaus" elementų. Be abejo, daug kas matėme ir 1994–aisiais pasirodžiusį Street Fighter filmą. Ryškesnis žanro žaidimas pasirodė 1995 metais. Cyberbots: Full Metal Madness buvo populiarios 2D robotų muštynės su labai įdomiu siužetu.

1996–aisiais Capcom padarė dar vieną perversmą. Tais metais gimė survival horror. Žinoma, galima ginčytis ir reiktų pripažinti, kad šį žanrą sukūrė PC žaidimas Alone in the Dark, tačiau nėra jokių abejonių, kad būtent Resident Evil jį ištobulino ir

nežmoniškai išpopuliarino. Ši serija parduota daugiau nei 20 milijonų tiražu, tad survival horror karaliaus karūnos iš Capcom niekas negalėtų atimti.

Kol Rezidentas šiurpino visus žaidėjus, tais pačiais metais Capcom taip pat išleido pirmą deramą 3D muštynių žaidimą Star Galidor. Kiek vėliau pasirodė pirmasis Marvel vs Capcom, kuriame Spaidermenas su draugeliais kovėsi prieš Capcom herojus. Žaidimas susilaukė didžiulio populiarumo. Mega Man taip pat atsikratė savo 2D drabužių ir Saturn sistemoje debiutavo 3D pasaulyje.

Netrukus sekė ir Resident Evil tęsinys — RE 2. Tai buvo didžiulis hitas, nulėmęs visų tolimesnių tęsinių sėkmę. Tais pačiais metais pasirodė ir PlayStation žaidimas Rival Schools — neblogos 3D muštynės. 1999-aisiais susitikus Jurrasic Park ir Resident Evil idėjoms gimė Dino Crisis. Tai buvo labiau siužeto vedamas survival horror žaidimas, kuriame teko kovoti ne su zombiais, o su dinozaurais ir kitais siaubingais ropliais. Nors šiuo žaidimu kūrėjai siekė užpildyti tarpą tarp antrojo ir trečiojo Resident Evil, Dino Crisis buvo toks geras, kad sukūrė savo seriją. Tais metais pagaliau buvo pripažintas ir 3D muštynių žanras, kuriam populiarumą pelnė Dreamcast žaidimas Powerstone.

2000-ieji kompanijai tapo tęsinių metais. Trečiasis Rezidentas pasirodė PSone sistemoje, ketvirtasis — Dreamcast, tęsinio susilaukė ir Marvel vs Capcom. Dar dvi Resident Evil serijos, Nemesis ir Code Veronica, labiau sustiprino serijos pozicijas. Sukūrusi „siaubiakus" apie zombius ir dinozaurus, Capcom nusprendė išbandyti istorinį žanrą ir nukeliavo į 16 amžiaus Kiniją su Onimusha Warlords. Taip gimė dar viena serija. Naujos kartos gyvenimui PS2 konsolėje buvo rengiamas ir Street Fighter EX3. Taip pat išvydome ir įdomų 3D Ghosts and Ghouls variantą Maximo, vėliausią Capcom vs SNK, skirtą PS2 ir GameCube sistemoms, taip pat visą eilę Resident Evil žaidimų GameCube platformai.

Viena pagrindinių Capcom stiprybių yra jos frančizės. Tokios serijos, kaip Street Fighter, Resident Evil ir Mega Man žinomos jau ilgus metus, o prie jų vis prisijungia naujesnės, kaip Dino Crisis, Onimusha ir Powerstone. Capcom labai rimtai žiūri į savo serijas ir nepuola jų „kepti" viena po kitos. Kokybės kartelė labai aukšta. Iš tiesų, antrasis Resident Evil buvo 70% pabaigtas, kai jį liepė atšaukti ir nuo eskizų perkurti iš naujo. Tokia taktika Capcom planuoja veikti ir toliau. Pastaruoju metu išleisti keli labai kokybiški žaidimai, o ateityje planuojamas dar ne vienas tęsinys ar naujas projektas.

Resident Evil: Dead Aim

ŠAUDYK IR ŽUDYK!

Viskas, daugiau mūsų Resident Evil zombiai nebegąsdins! Dabar savo rankose laikome nors ir plasmasinį bet vis tik ginklą, ir esame daug drąsesni ir piktesni. Šaudyk ir žudyk! Tai vienintelė strategija kovoti prieš zombius. Naujasis Resident Evil žaidimas įkiša tau į rankas light-gun pistoletą ir įmeta į tamsų ir pilną zombių klasikinį Rezidento pasaulį.

Resident Evil: Dead Aim iš karto sulaužo tris taisykles. Pirma, rezidentą žaidžiame laikydami ginklą savo paties rankose, ko anksčiau niekad negalėjome. Antra, tai nėra tipiška light-gun šaudyklė, nes ji persipina su trečiojo asmens tipiškais „rezidentiniais" intarpais. Trečia, toks, rodos, pražūčiai pasmerktas „sumiksuotas" žaidimas ne tik neprasmenga užmarštin, o sugeba įtraukti, išlaikyti įtampą nuo pirmo iki paskutinio šūvio.

Nuo ko gi visa ši pekla prasideda? Ak, vėl tie prancūzai! Tragiškai pasisukus įvykiams, teroristas Morfėjus (ne, ne tas :)) Diuvalis pagrobė kruizinį laivą, priklausantį pražūtingajai Umbrella korporacijai, ir pasinaudodamas T virusu ruošiasi terorizuoti pasaulį. Jums, agentui Briusui MakGivernui, tenka persekioti šį teroristą. Skirtumą nuo ankstesnių RE serijų pastebėsite jau pačioje pradžioje, mat piktadarys pristatomas iš karto, o ne užtempus iki žaidimo vidurio. Veiksmą paįvairins ir siužetą praplės kita herojė — kiniečių agentė Fong Ling, kuri, pasak jos biografijos, susekė ir sugavo savo brolį ir pridavė Kinijos vyriausybės egzekucijai už demokratijos skatinimą. Taip, išties artima sesutė. Kaip bebūtų, įmantrus siužetas su paslaptingais vingiais nustumtas kiek į šalį, o paradinė vieta užleista sunkiam ir įtemptam šaudymo ir žudymo veiksmui.

Taigi patekę į spąstus laive, pilname pašėlusių lavonų, ir valdydami herojų trečiojo asmens perspektyva, pradedate savo kelionę. Koridoriai, pertvaros, kajutės ir ištisi deniai yra pilni negyvėlių ir nuolaužų — aplink išties vyko nežmoniškos pjautynės. Paklaidžioję po prieinamas vietoves, greitai pateksite į bėdą. Ne, keletas užrakintų durų, neprieinami jungikliai ar paprasti galvosūkiai didelių sunkumų nesudaro. Bėdos prasideda susitikus su „draugiškais" zombių pulkais...

... išlindę iš šešėlių ir siekdami kraujo jie nesustabdomai velkasi link jūsų. Prasidėjus kovai, žaidimas rodomas pirmojo asmens 3D vaizdu, primenančiu House of the Dead stilių. Zombiai, žuviažmogiai ir kiti mutantai pakertami į bet kurią kūno vietą, ir neabejoju, kad tikrai norėsite taikyti jiems į galvas. Tačiau nesvarbu, kaip stengsitės, didžiuliai

priešų kiekiai ir greičiai, kuriais tam tikri padarai žengia link jūsų, greitai sutriuškins net talentingiausią šaulį.

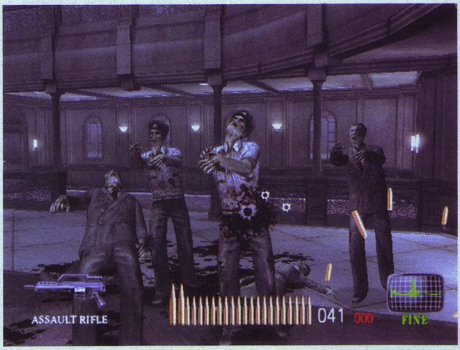
Ginklams žaidime, kaip ir priklauso, skirta svarbi rolė. Zombius taškysite iš pistoletų, pritildytų ginklų, granatsvaidžių, šratinių šautuvų, automatinių šautuvų ir kitos įprastos įrangos. Deja, didžiuliais šovinių kiekiais pasidžiaugti negalėsime, tad teks nuolat galvoti ir skaičiuoti, kokia kova bus efektyviausia. Žaidimas išties sunkus ir dažnai geriausia, nors ir negarbinga išeitis — tiesiog prabėgti pro priešininkus ir palikti juos likimo valiai. Keista, kad kūrėjai taip apsunkino mums gyvenimą.

Nepaisant vietomis užpuolančios nevilties ir pasitraukimo iš zombių mėsinėjimo, žaidimas tikrai leidžia mums labai įtemptai ir žiauriai pakovoti. Nors Dead Aim ir nėra ilgas, lyginant su kitais serijos žaidimais, nemažai jo savybių išties žavi ir kelia kraupią pagarbą. Pavyzdžiui, priešai girdi ir reaguoja į jūsų žingsnius. Tai įprastas dalykas RE serijoje, tačiau visiška naujovė GunCon šaudyklėse. Svarbiausia, kad Dead Aim išliko toks pat kraupus, klaustrofobiškas, tamsus ir baisus, kaip kiti serijos žaidimai. Žinoma, spaudžiant šautuvą rankose drąsa padidėja, tačiau tenka labai pasistengti, kad rankos nedrebėtų...

Jei šaudant valdymo efektyvumas visada priklauso tik nuo jūsų pačių, tai likusio žaidimo metu jis nėra toks paprastas ir patogus. Dead Aim palaiko kokį milijoną įvairiausių valdymo schemų kombinacijų, sujungiant GunCon, valdymo pultelį, netgi pelę! Akivaizdu, kad žaidimui būtinas GunCon ginklas, tačiau ar valdyti vien pistoletu, ar jį kaitalioti su DualShock pulteliu — čia jau kaip patiems patogiau. Bet kuriuo atveju, nusiteikite šiek tiek pasimokyti ir pasinervinti, kol priprasite prie valdymo.

Savo išvaizda Dead Aim nė kiek nenutolo nuo Resident Evil tradicijų. Viskas vaiduokliškai gražu, smulkiausios detalės sukurtos puikiai ir įsimintinai, zombiai tokie šlykštūs, kaip ir priklauso. Dejonės ir dusuliai lydi masyvius yrančių namų šeimininkių ir kraujo ištroškusių verslininkų puolimus. Apsiseilėję jūreiviai pakeisti į antgamtinius monstrus, ramybės neduoda didžiuliai „varliažuviai" padarai. Kūrėjų komanda išties pasistengė išnaudoti visas galias, kad sugrąžintų ir išlaikytų tinkamas Resident Evil nuotaikas.

Resident Evil: Dead Aim yra glaustas, tačiau žiauriai kruvinas nuotykis anksčiau tyrinėtose vietovėse. Ilgalaikės serijos fanai pradžioje gal ir bus nelabai patenkinti tokiu besikeičiančiu žaidimo stiliumi, tačiau kiek pažaidus Dead Aim turėtų sužavėti net pačius ištikimiausius tradicijos gerbėjus.



+ PRIVALUMAI

+ šaudom į tiesiai prieš nosį esančius zombius!
+ tyrinėjimo ir veiksmų laisvė

- TRŪKUMAI

- per mažai išnaudota Fong Ling herojė
- trukmė ir neskatinimas pakartojimui

Naujas ir netikėtas posūkis Resident Evil serijoje. Kas toliau?

IŠVADA 74

MUZIKA 84
Tikrą siaubo muziką moka kurti tik japonai...

GARSAS 68
Efektai standartiniai, nesiūlantys nieko naujo. Balsų įgarsinimas sunkiai suprantamas.

GRAFIKA 89
Šleikštulį keliantys padarai ir nuostabą keliančios aplinkos.

VALDYMAS 70
Įvairios kombinacijos, bet nė vienos idealiai veikiančios. Teks pratintis.

SIUŽETAS 65
Nors jis čia ir nėra svarbus, galėtų būti ir išsamesnis.

Capcom

naujienos

Capcom kompanija liko nuskriausta ir nebetilpo į mūsų ankstesnę E3 apžvalgą. Norėdami ištaisyti klaidą, dabar apžvelgsime pagrindines šios kompanijos naujienas, kurios pradės mus atakuoti nuo rugsėjo mėnesio.

Chaos Legion

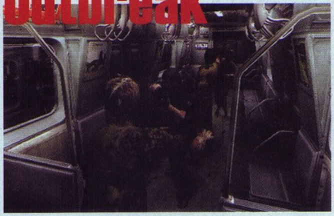
Greičiausiai mus pasieksiantis Capcom darbas — naujasis veiksmo žaidimas Chaos Legion. Kompanija jau dabar kuria jam didžiulius planus ir tikisi sukurti labai stiprią frančizę bei užauginti populiarią seriją.

Chaos Legion pasakoja istoriją apie senovinį pasaulį, sudraskytą trijų šventųjų simbolių. Kad atstatyti tvarką, reikia vėl sujungti simbolius, o paslaptį, kaip tai atlikti, žino tik du žmonės. Nelaimei, jie dabar yra mirtini priešai ir siekia sunaikinti vienas kitą. Žaidėjui tenka Sygo vaidmuo. Jaunasis riteris vadovauja Chaoso legionui, galingajai iššauktų padarų armijai, ir kovodamas su savo priešu siekia atstatyti ankstesnę pasaulio tvarką.

Kaip ir RE ar DMC 2 žaidimuose, galėsite valdyti ir antrą veikėją Arią, kurios ryšiai su Sygu kol kas nežinomi. Kiekvienas veikėjas, be abejo, turės savo misijų, ginklų rinkinį, skirtingas kovos taktikas. Chaos Legion „geimplėjus" paremtas misijomis ir turėtų būti panašus į Devil May Cry seriją.

Kova Chaos Legion smarkiai skirsis nuo DMC žaidimų, mat čia kovosite ne vienas, be to, galėsite valdyti galingąjį Chaoso Legioną. Legione turėsite septynių skirtingų dalinių karius, kurie naudos kitokius ginklus ir kovos taktikas. Legionas taip pat suteiks stiprybės ir pačio herojaus atakoms. Kovoti be legiono pagalbos bus įmanoma, tačiau daug sunkiau. Nugalėdami priešus uždirbsite patirties taškų, už kuriuos galėsite pakelti savo dabartines savybes ir įgyti naujų.

Resident Evil Outbreak



Džiaugiamės, kad Capcom nežada nutraukti populiariausios savo serijos mūsų mylimiausiai sistemai ir ruošiasi pasiūlyti dar vieną survival horror žaidimą. Resident Evil nebus standartinis žaidimas, nes čia didelis dėmesys teks komandiniam darbui.

Outbreak galėsite rinktis iš 8 skirtingų veikėjų, tačiau nesitikėkite specialiai ištreniruotų S.T.A.R.S. narių. Dabar mūsų herojai — paprasčiausi Racoon City miestelio gyventojai. Jūsų pasirinkimui — policininkas, chirurgas, hakeris, santechnikas, žurnalistas, konduktorius, padavėja ir apsauginis. Kiekvienas veikėjas turės tam tikras savybes, kurias nusako ir jų profesijos. Pavyzdžiui, policininkas ir apsauginis yra puikūs puolamieji veikėjai, gydytojas — įvairių gydomųjų preparatų specialistas. Tik veikdami kartu kaip komanda ir išnaudodami vieni kitų geriausias savybes, on-line režime sugebėsite tinkamai kovoti su priešais. Capcom tikina, kad žaidime bus ir paprastas vieno žaidėjo režimas, kuris veiks panašiu principu, tačiau kol kas daugiau detalių nepateikia.

Kas gi kitas gali iš esmės pakeisti siaubo žanrą, jei ne jo kūrėjai ir populiarintojai. *Capcom* visai kvanktelėjo ir nusprendė pasukti žaidėjų smegenis į kitą pusę. *Gregory Horror Show* kuriamas pagal populiarią japonų televizijos laidą (ačiū dievui, pas mus japonų televizijos netransliuoja :)). Čia žaidėjas valdo jauną viešbučio lankytoją. Būtų viskas tvarkoje, jei tame viešbutyje nesivaidentų ir jo nevaldytų keista groteskinės išvaizdos žiurkė. Užsiregistravę viešbutyje suvokiate, kad nebegalite iš jo išeiti, kol nesurinksite kitų lankytojų sielų, pražuvusių viešbučio sienose. Tai nebus lengva, mat viešbutis pilnas žavių, bet pakvaišusių lankytojų, kurie tik ir taikosi išvesti jus iš proto.

Jei „stogas nenuvažiuos“ nuo „geimplėjaus“, tai jį tikrai bandys nuversti *Horror Show* išvaizda. Taip, ji poligoninė, tačiau stilius yra super-kvadratinis-486-kompiuterinis :). O kam vargti dailinant veikėjų išvaizdą, ypač kai turime tokius veikėjus? Pridėliojam kubų ir baigta. Šaunuoliai, *Capcom*, svarbiausia išlaikyti retro stilių!

Kur mano „Saridonas“?...

Gregory Horror Show

Onimusha 3

Capcom įtemptai dirba prie vienos naujausių savo serijų — Onimusha ir žada mums pristatyti dar du žaidimus. Onimusha 3 sugrąžina pirmąjį herojų Samanosuke Akeči, kuriam ir vėl teks susikauti su piktuoju Nobunaga Oda.

Didžiausias Onimusha 3 pokytis — dviguba skirtingų laikotarpių istorija. Kol Samanosuke kovoja su demonais 1582-aisiais, dabartinę Prancūziją staiga užpuola tie patys demonai. Su jais tenka kovoti naujam herojui Žakui Blank. Šis personažas sumodeliuotas pagal populiarųjį prancūzų aktorių Žaną Reno (žinomą iš filmų „Profesionalas", „Jos vardas Nikita"). Žaidimo eigoje šių dviejų veikėjų keliai susikerta, ir Samanosuke kova persikelia į Prancūziją, o Blanko — į feodalinę Japoniją. Žaidėjai galės valdyti abu veikėjus, kiekvienas jų turės skirtingus judėjimo ir kovos stilius. Capcom tai pavadino „dvigubo herojaus sistema".

Kitas didelis pokytis serijoje — trimačių fonų naudojimas. Pirmasis ir antrasis Onimusha žaidimai išgarsėjo savo nepaprastai sukurtomis aplinkomis, tačiau naujieji 3D fonai turėtų suteikti žaidimui daugiau dinamiškumo ir leisti labiau sąveikauti su aplinka.

Taip pat galime tikėtis nuostabaus animacinio įžanginio filmuko ir intarpų. Scenarijų rašo geriausia Capcom rašytojų komanda, kūrusi pirmuosius du Onimusha žaidimus, tad sulauksime daug įtemptų ir netikėtų posūkių.

Onimusha 3 mus pasieks 2004 metais.

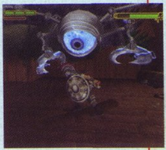
Onimusha Blade Warriors

Kartu su Onimusha 3 Capcom atskleidė ir dar vieną serijos žaidimą. Onimusha Blade Warriors žaidėjai susikaus su trim gyvais priešininkais arba vieno žaidėjo režime kovos su kompiuterio valdomais priešais. Žaidime vaidina du žymūs japonų aktoriai. Takeši Kaneširo vaidins pirmąjį herojų — Samanosuke Akeči, o Jusaku Matsuda vaidins Jubei Jagu iš Onimusha 2: Samurai's Destiny.

Žaidimas akcentuos žaibiškai greitas kautynes kardais, kuriomis mes žavėjomės visose Onimusha serijose. Žaidėjams kovojant, jų veiksmus lydės įvairūs efektai. Svarbų vaidmenį vaidins ir aplinkos: sudėliotos iš daugelio aukštų jos leis naudotis įvairiais daiktais. Teks kautis mieste, pilyje, miškuose, grūdų laukuose ir kitose vietovėse. Visas žaidimas, kaip ir dera, bus persmelktas feodalinės Japonijos dvasia ir turėtų puikiai įsiterpti į tradicinį Onimusha pasaulį.

Blade Warriors išvysime taip pat 2004-aisiais.

Maximo vs. Army of Zin

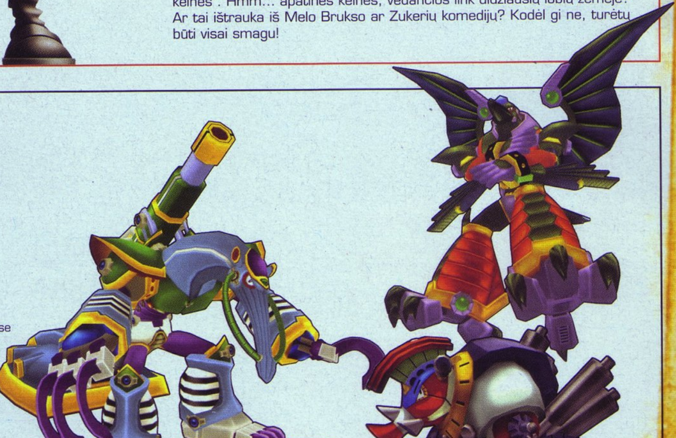


Maximo: Ghosts to Glory svečiavosi viename iš pirmųjų VA numerių, ir jau nuo tada pradėjome nekantriai laukti naujienų apie šį smagų žaidimą. Pagaliau sulaukėme! Capcom jau šį rudenį žada sugrąžinti puikųjį herojų Maximo naujame žaidime Maximo vs. Army of Zin

Maximo vis dar ieško savo princesės palankumo, kurį prarado praėjusio žaidimo pabaigoje. Tačiau vėl šaukia pareiga, nes kažkokie mechaniniai piktadariai, žinomi Army of Zin vardu, pradeda į šipulius draskyti šalį. Army of Zin yra mechaniniai robotai su šviečiančia šerdimi (be abejonių, tai bus viduramžių Terminatoriaus protėviai). Į aikštelę sugrįžta ir Grim Reaper, kurį šį kartą galėsime ir valdyti.

Army of Zin kuriamas ta pačia Maximo: Ghosts to Glory dvasia, tik žada pamaloninti didesnėmis galimybėmis. Pirma, prasiplėtė Maximo kovos galimybės ir dabar jis gali atlikti kombo atakas. Be to, herojaus nešiojamos apatinės kelnės turi ypatingą paskirtį! Capcom atskleidė, kad bus „brangakmeniais inkrustuoti kovos šortai" ir „lobių ieškančios apatinės kelnės". Hmm... apatinės kelnės, vedančios link didžiausių lobių žemėje? Ar tai ištrauka iš Melo Brukso ar Zukerių komedijų? Kodėl gi ne, turėtų būti visai smagu!

Mega Man X7



Prisiklijavęs jau septintąjį iksą, į PS2 sistemą vėl žada atkeliauti mėlynasis Mega žmogutis. Mega Man toliau laikosi tradicijų ir lieka beveik toks pats, kaip ir likusiuose 40-yje žaidimų :). Žinoma, buvo bandymų jį perkelti į trimatį pasaulį, padaryti iš jo futbolininką, bet tenka pripažinti, kad geriausiai jis atrodo 2D aplinkoje. Arba, tiksliau sakant, 2,5 D :). Capcom šį kartą žada padaryti keletą Mega Man formulės pertvarkymų ir įkalti paskutinę vinį į plokščią Mega Man žaidimų karstą, skirtą naujoms konsolėms. Kitas naujas formulės kintamasis — „mados klyksmas" — cell-shading grafika. Sprendžiant iš ankstyvųjų vaizdų, ji mėlynajam robotukui ir jo draugui Zero visai tinka.

Kad ir ką bedarytų, kūrėjai tikrai nekeis pagrindinio dalyko — Mega Man istorijos. Šiek tiek perbraukytas ir aprašinėtas pakraštėse, scenarijus liko iš esmės toks pat. Kažkoks blogiukas sukuria aštuonių robotų armiją (jis ką, su Maximo piktadariu susitarė ? :)) ir išdėsto juos po visą pasaulį. Mega Man, savaime aišku, turi sunaikinti šiuos nevidonus ir įsibrauti į priešo štabą.

Paskutinis naujas X7 akcentas — dviejų žaidėjų vienalaikis žaidimas. Taip, dabar galėsite su draugu bendromis jėgomis kovoti su Mega Man ir Zero priešais. Valio!

FILMO KAPŲ PLĖŠIKĖ LARA KROFT: gyvybės lopšys

ir

ŽAIDIMO LARA CROFT TOMB RAIDER angel of darkness

belaukiant

Atsižvelgiant į tai, kad filmo premjera buvo atidėta

PIEŠINIŲ KONKURSAS TĘSIASI!

PIEŠINIŲ KONKURSAS

Larą Kroft jau kartą matėme kine ir daugelį kartų — žaidimuose. Kaip tu įsivaizduoji Larą Kroft filmavimo aikštelėje?

NUPIEŠK IR ATSIŲSK MUMS!

Sąlygos:

Piešiniai gali būti atlikti bet kokia technika.Svarbiausia, kad būtų nupiešti ant popieriaus. Darbus iki 09 15 d. siųskite į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031

Labiausiai vertinsime originalius (nekopijuotus) piešinius.

Konkurse gali dalyvauti visi žurnalų PC Klubas ir VA PlayStation skaitytojai.

Prizai:

Debesys Lara Kroft filmo ir žaidimo atributikos.
Originalus Angel of Darkness PS2 žaidimas.
Dvi žurnalo VA PlayStation prenumeratos trims mėnesiams.

Geriausi darbai bus eksponuojami rugpjūčio mėnesį BMS MEGAPOLYJE Kaune, Savanoriu pr. 301,

BMS

LARA CROFT
TOMB
RAIDER

Tomb Raider

Kūrėjas: Core Design **Leidėjas:** Eidos Interactive **Data:** 2003 07 04 **Žanras:** Tomb Raider

Silpnoji lytis stipresnė už stipriąją dėl stipriosios lyties stiprios silpnybės silpnajai

Tikiuosi, jog laukdami šio VA numerio visi žinojote, kas puikuosis mėnesio žaidimo rubrikoje. Gražioji Lara, beveik dvejus metus vedžiojusi mus už nosies ir daugiau nei metus masinusi nuostabiais paveiksliukais ir kūrėjų pažadais, galų gale pasiekė parduotuvių lentynas. Core Design savo darbą padarė, tad dabar atėjo mūsų ir jūsų eilė...

APIE VĖLUOJANČIUS

Pradėkim gal ne nuo pačio žaidimo, o nuo menko mano trigrašio. Kažkada, vykstant draugiškai redakcijos darbuotojų diskusijai, pareiškiau, kad Tomb Raider: Angel of Darkness (toliau TR: AOD) pasirodys ne vasarą, o tradiciškai, įpusėjus lapkričiui. Pasirodo klydau, mat žaidimas mūsų žemyne startavo liepos 4–ąją... Visai nenuostabu, kad sužinojęs apie tai labai džiūgavau, tačiau dabar manau, kad būčiau laimingesnis, jei pasitvirtintų diskusijoje mano išsakyti žodžiai. Juk iki lapkričio liko dar keletas labai brangių mėnesių, kuriuos iškęstų visi žaidimo fanai, ir per kuriuos būtų galima ištaisyti debesis klaidų. Dabar susidaro keistas įspūdis, kad žaidimas buvo baigtas paskubomis, o jo galutinė versija nebuvo deramai testuota, arba ją testavo penkiamečiai vaikučiai, susivedę visus įmanomus kodus. Kodėl taip paskubėta (skamba juokingai, prisiminus žaidimo vėlavimą)? Galbūt kūrėjai tikėjosi įšokti į vieną traukinį su kino juosta? Be to, filmo premjera Lietuvoje taip pat vėluoja, ir jau du kartus nukelta vėlesnei datai (Laros vėlavimai jau tampa liguistu įpročiu). Galbūt kūrėjai išsigando kasmet rudenį startuojančių itin galingų žaidimų? Galbūt juos galutinai užspaudė leidėjai Eidos? Galutinių išvadų daryti nedrįstu, tačiau faktas yra: žaidimas nebaigtas. Tiesa, „nebaigtas" dar nereiškia „blogas", tačiau tai tikrai reiškia, kad „galėjo būti daug geresnis".

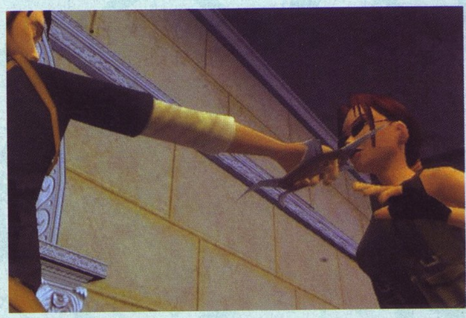
KOKTEILIS

Kalbant apie TR: AOD nori nenori prisimeni dar vieną metų hm... nusivylimą — Enter The Matrix. Tiesa, Lara beveik visais aspektais stipriai lenkia ETM, tačiau stipriausias Tomb Raider: Angel of Darkness bruožas, kaip ir Matricoje, yra siužetas. Palyginus su ankstesnėmis TR dalimis, TR: AOD siužeto linija pateikta tikrai puikiai ir originaliai. Bet tai nėra vienintelis akivaizdus naujo ir seno skirtumas. Pirmą kartą naujoji Lara buvo kurta remiantis tikro žmogaus išvaizda, be to, gausiai pasipildė jos judesių arsenalas, buvo įdiegta lavinimosi sistema, aptinkamos keistos RPG, kvestų ar horror survival ataugos. Pašaliniai personažai labiau nei bet kada įtraukti į žaidimo siužetą, kai kurie jų, priklausomai nuo mūsų poelgių, gali pasukti žaidimą visiškai kita (dažniausiai nepageidaujama) vaga. Ir derėtų paminėti, kad didžiausia TR: AOD naujovė tai galimybė valdyti du personažus...

Kūrėjai ištesėjo vieną savo pažadų ir tikrai žaidimui sukūrė kino filmo vertą siužetą, su gausybe įdomių detalių. Smalsesnis žaidėjas, norėdamas išplėsti savo suvokimą apie TR: AOD pasaulį, visada ras ką paskaityti ir kuo pasidomėti.

Kaip ir buvo žadėta, žaidimas suskirstytas į tris etapus, kurių pirmasis — Paryžiuje. Čia žaidėjas supažindinamas su dauguma žaidimo naujovių, o pats „geimplėjus" labai primena klasikinį kvesto ir horror survival mišinį, su klasikinio Tomb Raider veiksmo priemaišomis. Tai reiškia, kad nors pagrindinis mūsų vizito Paryžiuje tikslas yra vaikščioti ir uždavinėti žmonėms klausimus, mes neišvengsime beprotiško šokinėjimo virš bedugnių ir aštresnių veiksmo scenų. Antrasis žaidimo etapas taip pat vyksta Paryžiuje, tiksliau, po Paryžiumi. Lara patenka į Luvro požemius, kur žaidėjui reikia atlikti visiškai tradicinius ir iki kaulo smegenų „Tomb Raideriškus" veiksmus: šokinėti, nardyti ir spręsti galvosūkius. Trečioji žaidimo dalis — Praha. Šiame mieste mes turėtume rasti atsakymus į daugelį klausimų, tad tik apsilankius Prahoje, „geimplėjus" pasuka kita vaga. Prahos lygiai išlieka tokie patys „Tomb Raideriški", kaip ir Luvro, tačiau juose itin išryškėja action elementai.

Taigi darom išvada, kad pats žaidimas labai turtingas savyje apjungtų žanrų samplaika, be to, visas šis „miksavimas" atliktas labai profesionaliai, kiekvienas „geimplėjaus" pasisukimas puikiai iliustruojamas siužeto linijos posūkiais, žaidėjas visada puikiai orientuojasi aplinkoje. Bravo! Šis darbas atliktas puikiai. Ir tai nėra nuostabu, ypač jei prisiminsite žaidimo skaldymą į kelias dalis ar skirtingus žanrus, ką aprašėme dar 2002 metais, 5-ame VA PlayStation numeryje.

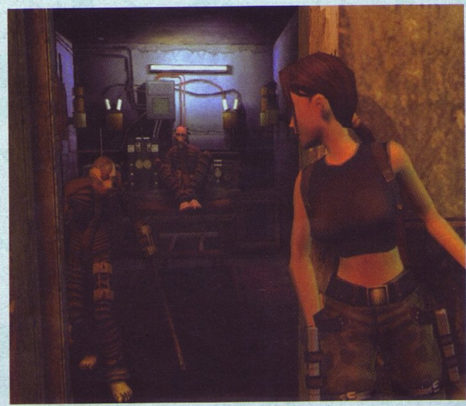


LAROS VIRSMAS

Kaip visi puikiai žinote, mūsų mylima Lara vieši Paryžiuje, savo seno draugo ir bendražygio Vernerio Von Krojaus bute. Pasirodo, buvęs jos kolega ėmėsi itin keisto užsakymo, kurį pateikė ne ką mažiau keistas klientas — ponas Ekhartas. Darbo esmė paprasta: surinkti penkis *Obscura* paveikslus. Sakoma, kad šie XV amžiaus darbai kažkokiu tai būdu susiję su juodaja magija, kurios galių labai trokšta blogų žmonių grupė, savaime aišku, trokštanti valdyti pasaulį. Vienas draugiškas Laros ir Vernerio pokalbis netikėtai virsta ginču, kurio įkarštyje Laros pašnekovas... miršta. Pati Lara ne itin gerai suvokia, kas nutiko. Ar tai buvo žmogžudystė? O gal savižudybė? O gal pati Lara nužudė... Ne ne ne, to negali būti, Lara netiki, kad jos veiksmai galėjo įtakoti buvusio draugo mirtį, ir tekina bėga iš jo namų. Ant kulnų jau vietinė policija, kuri pastarosiomis dienomis labai įsitempusi, o prieš užduodama klausimus pirmiau šaudo. Keista...

Kas gi galėjo atsitikti, kad Paryžiaus policininkai tapo tokie žiaurūs? Pasirodo, gatvėmis šliaužioja vienas baisiausių visų laikų serijinių žudikų, pavadintas Monstrumu. Ar šis niekšas kažkaip susijęs su Verneriu? O gal su *Obscura* paveikslais? ŽINOMA! Dauguma Monstrumo aukų yra vienaip ar kitaip susijusios su šiais paveikslais arba Vernerio klientu ponu Ekhartu. Tačiau kol kas niekam tai nerūpi. Lara ir toliau įtariama žmogžudyste, bet nuo policijos ji bėga ne vengdama pokalbio, kurio metu ji galbūt įrodytų savo nekaltumą, o vedama noro apginti savo vardą gerais darbais. Ji būtinai suras Von Krojaus žudiką ir pati išsiaiškins visas *Obscura* paveikslų paslaptis...

Štai taip ėmiau ir papasakojau beveik visą įvadinio filmuko veiksmą. Tyčia tai padariau, nes toliau stengsiuos atskleisti kuo mažiau siužeto smulkmenų. Pasakysiu tik tiek, kad nors pradžia skamba kiek banaliai ir yra girdėta, pati TR: AOD istorija nėra koks nuvalkiotas paistalas. Tai rimtas kūrinys, slepiantis savyje pakankamai intrigos ir paslapčių, kad žaidėjai kovotų nekreipdami dėmesio į klaidas. Taip elgiausi ir aš: degindamas savo laiką ir brangius nervus, stūmiausi į priekį ir kovojau dėl kiekvieno intarpo. Beje, visi žaidimo intarpai sukurti ant žaidimo variklio ir itin kruopščiai įmontuoti į žaidimą. Dauguma atsakymų į klausimus randama žaidimo metu, o kiekvieno intarpo metu atskleidžiama vis didesnė paslaptis, neretai užmenama intriguojanti mįslė arba atskleidžiami Laros kaip asmenybės bruožai. TR: AOD herojė tampa kažkuo daugiau nei banalia didžiakrūtė nuotykių ieškotoja. Dabar ji nėra tuščias simbolis ar dailininko fantazija, dabar ji — personažas, asmenybė, su savo jausmais, išgyvenimais ir charakterio bruožais.



VIEŇU ĮKVĖPIMU

Kalbant apie „geimplėjų“ apskritai, gražių žodžių mažėja. Nežiūrint į tai, kad kertiniai akmenys (istorija, siužeto pateikimas, žanrų maišymas) pakloti tiesiog puikiai, visas žaidimo pastatas virpa, kaip mažo vaiko surėstas kortų namelis. Daugiau kaip šešerius metus iš eilės su Tomb Raider serija dirbanti Core Design studija jau daug kartų įrodė mums, kad gali ir sugeba kurti vis geresnius žaidimus. Tačiau šeštoji TR dalis, iš pirmo žvilgsnio tviskanti ir graži, žaidimo metu ima ožiuotis.

Pradėkim nuo pradžių. Kūrėjai išmokino Larą stealth judėjimo, tačiau netrukus apie tai pamiršo, tik pamenu, kad stealth mygtuką panaudojau vos vieną kartą, vadinamajame treniruočių lygyje, kur Lara man aiškiai pasakė: „Brangusis, būk geras, paspausk stealth mygtuką“. Viskas. Žaidimas tiesiog nesudaro nei progos, nei poreikio naudotis slaptumu. Tiesa, keliuose lygiuose kūrėjai prašo mūsų nepastebėtiems nusėlinti į vieną ar kitą vietą, tačiau pasinaudojus stealth technika mūsų laukia nemalonus siurprizas, mat 9 atvejais iš 10 mes esame pastebėti. Dėl to dažniausiai kalta nevykusiai įvykius vaizduojanti kamera arba žaidimo klaidos, kuomet DI valdomi niekšai ima matyti (ir šaudyti!) kiaurai sienas. Tad kyla klausimas: kam rizikuoti naudojant slaptumą, kai daug paprasčiau tiesiog paruošti ginklą ir sušaudyti visus, bandančius pastoti kelią. Apskritai susišaudymai yra vienas iš tų dalykų, kurie griauna bendrą žaidimo vaizdą. Ginklų valdymo sistema čia tikrai nevykusi. Esant keliems taikiniams dėl besisukančios kameros sunku nustatyti, kuria kryptimi Lara šaudys. Taikinio pakeitimo mygtukas yra tas pats, kuris skirtas ir kuliavirsčiui. Taigi kai Lara į kažką taikosi, spustelėjus kvadratą ji nusitaiko į kitą artimiausią taikinį, tačiau neretai įvyksta taip, kad spustelėjus kvadratą Lara atlieka kūliavirstį... Tai dar būtų pakenčiama ir netgi naudinga, tačiau po kūliavirsčio Lara visada atsistoja nugara į taikinį! O tai jau nepakenčiama!

Laros judėjimas šį kartą, deja, nepasižymi lankstumu, nors visiškai priklauso nuo analoginių rankenėlių. (Keista, bet žaidimai, nereikalaujantys visiško preciziškumo judėjime, kaip Wolverine ar SOCOM, pasižymi daug puikesniu valdymu.) Valdydami Larą tikėkitės daug nesklandumų. Ji nejautriai reaguoja į posūkius ir į prašymą judėti greičiau arba sustoti. Rodos, kad herojė sveria geras penkiolika tonų, o ryšys tarp personažo ir jį valdančio žaidėjo išvis neegzistuoja. Žaisdamas, pavyzdžiui, SOCOM, visada jauti, kur tavo karys pastatė koją ir kur jis atsidurs žengęs sekantį žingsnį. Jauti taip, tarsi pats žengtum. Tuo tarpu Lara — visiškai neprognozuojama. Ji žingsniuoja tik pagal jai vienai žinomas taisykles ir labai dažnai dėl to patenka į mirties nagus. Dar didesni košmarai aplankys jus ropojant sienomis (tuo įsitikinsite patekę į „The Hall of Four Seasons“ lygį). Kūrėjai išmokino Larą kabarotis net į pačius atšiauriausius užkampius, tačiau yra vietų, kur ji gali įsikibti tik į tam tikras, žaidėjui nematomas vietas. Viskas būtų puiku, jei ne jėgų matuoklis, kuris nenumaldomai mažėja mums beviltiškai ieškant tos išganingos atbrailos. Galų gale Laros jėgos išsenka...

Jėgų matuoklis — tai viena iš įdomių, tačiau nevykusiai išpildytų ir griaunančių žaidimą naujienų. Pradžioje Lara būna kiek atitrūkusi nuo savo pamišusio gyvenimo tempo ir jos jėgos bei įgūdžiai yra sumažėję. Palaipsniui herojės kūnas stiprėja, tačiau šis procesas pastebimas tik vienos kūrėjų suktybės dėka. Žaidimo metu Lara aptinka vietovę, kurioje ji pasako, kad šuoliui, durų atidarymui ar kokiam kitam veiksmui jai trūksta jėgų. Taip žaidėjas sužino, kad jis privalo surasti dėžę ar kitą daiktą, kurį patampiusi Lara taps stipresnė. Esmė tame, kad tokia situacija sukuria daugiau nelogiškumo nei įdomumo žaidėjui. Pirma, žaidėjas niekada negali būti tikras, kad vienam ar kitam veiksmui jam užteks jėgų. Antra... Na, įsivaizduokite situaciją: mergina bando peties pagalba išversti duris, tačiau jai tai nepavyksta, taigi ji stveria šalia esančią dėžę, nustumia ją kokius tris metrus, grįžta prie durų ir lengvu kojos judesiu jas išverčia... Pagaunatę esmę?

Kalbant apie nelogiškumus, derėtų paminėti ir šuns dydžio augalus-vabzdžius mutantus, į kuriuos šaudant į visas puses kibirais tyška kraujas. Tačiau grobuonys skausmo nejaučia ir miršta tik pasigavę ne mažiau kaip 40 kulkų. Dievaži, pamatę juos, patys suprasite, kad gera dešimtis MP-5 kulkų tokią būtybę ištaškytų į skutus... O ką jau bekalbėti apie samdomą žudiką, kuris taip pat puikiai jaučiasi net po to,

kai jo kūne tūno penkios valterio apkabos, o jo krauju nuo grindų iki lubų apšlakstyti visi Van Krojaus apartamentai...

Prisimenu artimą kovą, kuomet mūsiškė mergina paleidžia į darbą savo kumčius... Šis kovos būdas labai neefektyvus, be to, prieš smūgiuodama Lara „stabdo", tad neretai pirmesnė susilaukia smūgio. O ir kova animuota keistai... Trumpai tariant, Lara atrodo it niekada nesimušusi blondinė, pirmą kartą patekusi į imtynių ringą purve.

Žinoma, reikia paminėti ir kūrėjų ištaisytas klaideles, pavyzdžiui, dabar mums nebereikia spausti mygtuko norint užlipti ant kopėčių, dėžės ir t.t. Tačiau, žinot, aš mieliau nuspausčiau mygtuką, kad tik Lara greičiau reaguotų į komandas. Dabar gi visa sveikintina automatika veikia prastai. Žaidėjas privalo Larą nutaikyti tiksliai į tą vietą, kur ji turi atlikti pageidaujamą veiksmą, ir tada melstis, kad Lara suprastų, ko iš jos norima.

Galimybių atžvilgiu Lara stipriai pasistūmėjo į priekį, tačiau jų išnaudojimas... hm... Jis tapo daug labiau komplikuotas. Žaidimas reikalauja visiško tikslumo, tačiau pats elgiasi baisiai netiksliai.

Dirbtinis Intelektas. Tai ingredientas, kurį kūrėjai paprasčiausiai pamiršo įdėti. Priešai visiškai nemąsto, atlieka bukus skriptinius veiksmus, jiems neegzistuoja jokios kovos taisyklės. Jei Lara būtų paklusnesnė, o priešai būtų realistiškesni, t.y. mirtų gavę kelias kulkas, o ne kelias apkabas, tai juos šaudytume it vištas (kas žaidė vištamuši, tas žino). Kūrėjai stengėsi padengti DI trūkumus, duodami savo niekšeliams po devynias gyvybes. Matyt, jie galvojo, kad jei žaidėjui sunku nužudyti blogietį, vadinasi, pastarojo DI — puikus. Nė velnio! Nešvarūs triukai taip lengvai nepraeis! Tiesa, daugelis priešų dėvi neperšaunamas liemenes, tai lyg ir praskaidrina situaciją, tačiau aš aiškiai mačiau žliaugiantį kraują...

O bosai... Apie šiuos apskritai nėra ką kalbėti. Tai tradiciškai kokia nors baisi pabaisa, uždaryta vienoje arenoje su mūsų personažu ir atliekanti itin trumpą, itin dažnai pasikartojančią veiksmų seką. Tokius bosus galima pateisinti žaidžiant Contra, bet tai Tomb Raider... Labai norėtųsi kažko daugiau.

Galvosūkiai. Daugeliu atveju jie lengvesni, nei ankstesnėse dalyse, ir turbūt daugelis sutiksit, kad tai yra teigiamas bruožas. Nemažai galvosūkių susideda iš kelių labai skirtingų dalių, kas visiškai sunaikina monotoniją. Kalbant apskritai apie žaidime sutiktas užduotis, kyla tik geros mintys...

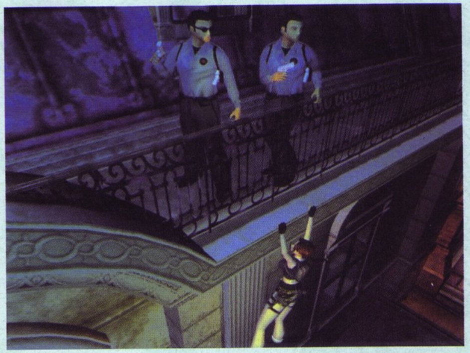
KOMPLIMENTAI

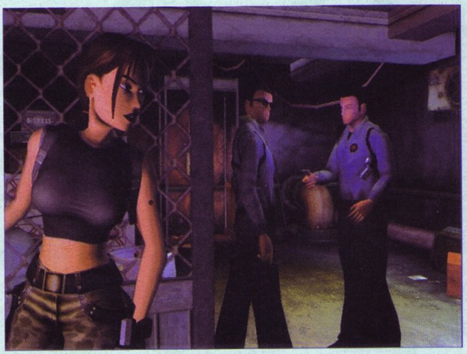
Dailininkams, lygių dizaineriams ir animatoriams. Šioje vietoje galėčiau išsakyti tik du priekaištus. Pirmas — dažnai tragiškai žemai krentantis kadrų sekos greitis, antras — jau minėta kvaila Laros muštynių animacija.

Visa kita atlikta puikiai. Tiek Praha, tiek Paryžius atrodo gražiai ir autentiškai, tuščios šių miestų gatvės pateisinamos siaučiančiu Monstrumu, kurio bijantys gyventojai nekiša nosies iš namų. Ir ačiū Dievui. Jei sutiktume vienoje gatvėje bent penkis praeivius iš karto, garantuoju, jog kadrų seka kristų taip žemai, kad stebėtume skaidrių parodą. Kūrėjai puikiai padirbėjo su oro efektais ir lygių apšvietimu.

Labiausiai mane sužavėjo dizainerių fantazija... Žaisdamas žaidimą dažniausiai gali nuspėti, kas tavęs laukia už durų, prie kurių stovi. Tuo tarpu TR: AOD pateiks nemažai siurprizų. Pavyzdžiui, lygio gale atidaręs duris ir pamatęs už jų slypinti vaizdą, neretai ištardavau „ach!" arba „och!". Šie šūksniai dažniausiai pasikartodavo žaidžiant lygiuose po Luvru ar paties pono Ekharto rūmuose...

Lara, kaip jau ir minėjau, atrodo naujai. Tam turiu palyginimą. Šiuo metu mano mėgstamiausias TV kanalas Fashion TV (nesupraskite manęs klaidingai, tiesiog ten groja pati geriausia muzika) daro top modelių atranką. Giliu mano įsitikinimu, Laros vieta — būtent ten. Ilgakojė mergina tikrai nesižiūri nuotykių ieškotojos rolėje. Tačiau yra kaip yra, ir nieko čia nepadarysi. Kaip ten bebūtų, Laros judesiai animuoti idealiai, ypač nuostabiai atrodo jos kabarojimasis sienomis ar uolomis. Kai pirmą kartą su Lara įšokom į vandenį, buvau nustebintas labiau, nei galėjau tikėtis. Ne tik pats povandeninis pasaulis atvaizduotas itin puikiai, vandens bangavimas maloniai iškreipia vaizdą, bet ir pati Lara labai gerai animuota, ir plaukia it kokia čempionė. Beje, šioje





vietoje nesispyrioja ir žaidimo valdymas. Kūrėjai taip pat padirbėjo ir su Laros veido išraiška: kokybiškai suderino tekstus ir veido animaciją. Trumpai tariant, sunku rasti priekabių dėl grafikos — viskas atlikta nuoširdžiai tiksliai ir verta pasigėrėjimo.

Kalbant apie žaidimo garsą, vėlgi pasiruošiau žerti komplimentus puikiai žaidimo muzikai, jos pritaikymui ir įpynimui į „geimplėjų". Žaidimo garso takelis buvo atliktas Londono Simfoninio Orkestro, ir tai jau daug ką pasako apie garso kokybę. Smagu ir tai, kad žaidimas palaiko tiek paprastutį Stereo, tiek sudėtingesnį Dolby Pro Logic II darbo režimus, tad geros įrangos savininkai tikrai turės kuo pasidžiaugti leisdami dienas su Tomb Raider.

Tačiau staiga prisiminiau dialogus ir specialiuosius efektus, kurie tikrai teršia bendrą žaidimo foną. Personažų (įtraukiant ir pačią Larą) įgarsinimas yra apgailėtinas, susidaro įspūdis, kad studijoje prie mikrofonų stovėjo diletantai, o ne profesionalūs aktoriai. Įgarsinimas negyvas — jokių emocijų, jokio nuoširdumo, tik pilkas teksto perskaitymas. Na, gal su pačia Lara ir perdėjau, kūrėjai parinko jai gražų balsą, tačiau dialoguose man vis tik trūko gyvumo ir tikrovės... Tiesiog prisimenu tokį šedevrą, kaip The Mark of Kri, ir atrodo, kad žinau, kaip gali ir turi būti garsinamas žaidimas.

Kiti Laros skleidžiami garsai (dejonės, cypimas ir kiti) — puikūs, tačiau į žaidimą sukišti neatidžiai, ko pasekoje jie tampa įkyrūs, ir norisi, kad Lara taptų nebyli.

KURTIS

Štai jis — dar vienas TR: AOD siurprizas. Puikiai patalpintas į žaidimą, tobulai subalansuotas ir labai charizmatiškas personažas. Jis per geras ir pernelyg simpatiškas, kad šis jo pasirodymas būtų paskutinis. Nežinau, kaip jums, bet man Kurtis paliko gilesnį įspūdį nei Lara (kalbu ne apie išvaizdą). Pamišęs, patrauklus, jaunas vaikinas, turintis įdomią praeitį (apie kurią jau dabar galima pradėti kurti žaidimą) ir keletą neeilinių sugebėjimų... Netikiu, kad Core, o gal jau reiktų sakyti Eidos, paliks jį Laros šešėlyje arba apskritai išsiųs į skaitmeninį rojų. Manyčiau, kad Kurčio laukia didi ateitis... Pabandysiu pranašauti... Iš to, ką pamačiau žaidime, spėju ir pranašauju: „Tolimesniuose Tomb Raider žaidimuose vyraus Action/Adventure atmosfera, su dar daugiau galvosūkių ir dar mažiau veiksmo, kai tuo tarpu Kurtis turbūt pasitrauks į naują žaidimų seriją (pavyzdžiui, Tomb Raider featuring Kurtis) ir taps personažu, įsiveliančiu į mistinius ir magiškus nuotykius".

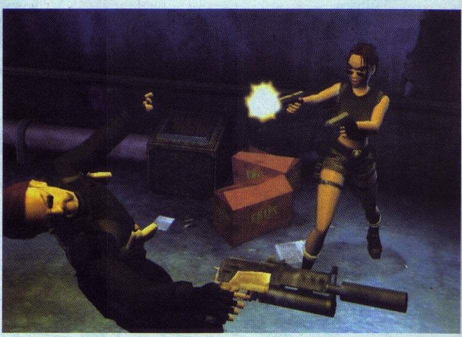
Spėju, kad Kurtis bandys konkuruoti su horror survival žanro žaidimais, o ar aš teisus, parodys laikas...

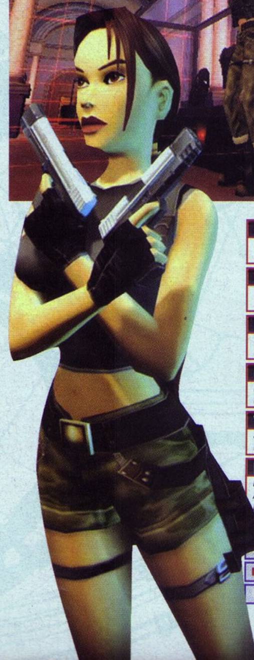
TAI KAME ŠAKNYS?

Patys matote, kad kalbėdamas apie žaidimą pateikiau gana daug teigiamų ir neigiamų jo bruožų. Iš esmės žaidimo pamatas ir visi rėmai atlikti labai gerai arba beveik gerai. Atskiros žaidimo dalys sukurtos puikiai, atskiri nauji ir seni „geimplėjaus" elementai patys savaime yra labai patrauklūs, bet... Visi šie šaunūs dalykai sukurti tarsi atskirai. Rodos, kad kelios žaidimo kūrėjų komandos dirbo skirtingose planetose ir tik paskutinę dieną susitikusios sumetė viską krūvon. Be to, visiškai nevykęs valdymas šokinėjimo platformomis paverčia tikra kančia žaidimo lygius ir kovas su bosais.

Minėjau, kad valdydami Larą, nežinome, ko iš jos tikėtis, tad dažnai išsaugojam žaidimą. Tačiau čia išlenda kitas minusas — ilgas saugojimo ir dar ilgesnis užkrovimo laikas. Ilgas užkrovimas neigiamai pasireiškia ir tuo atveju, jei žaidžiant mums sekasi, mat lygiai žaidime gan trumpi, dažnai vyksta krovimai, na o mes kartais esam išmetami į meniu langą arba turim laukti žiūrėdami į tamsų ekraną. Prie viso to dar pripliusuokime ir išlendančias kvailas klaidas, pavyzdžiui, neišnykstančius šovinius. Juos galima paimti tūkstančius kartų ir taip sukaupti nerealias šaudmenų atsargas. Retkarčiais žaidimas sugalvoja netikėtai konfiskuoti visus mūsų ginklus (tuomet gelbėja seni „seivai"). Kartais Larai surikus, garsas užsikerta ir vieną trumpą riksmą girdime gerą pusvalandį (tuomet praverčia „Reset" mygtukas). Taigi...

Paskutiniojo Tomb Raider nerekomenduočiau nei action žanro naujokams, nei senbuviams. Tačiau ištikimi Tomb Raider gerbėjai gali sau leisti įsigyti paskutiniąją dalį, nes žaidime esančios gerosios savybės to vertos. Tuo tarpu blogosios... O prie blogųjų mes jau pripratom :)...





Siužetas 91
Puiki detektyvinė istorija, su mistinio trilerio elementais...

GARSAS 55
Gan turtinga garsų kolekcija, į žaidimą sumesta bet kaip...

MUZIKA 97
Nuostabus, puikiai priderintas, orkestrinis, atmosferinis garso takelis.

GRAFIKA 80
Daug gerų minčių, daug šaunių peizažų, tačiau visa tai kenkia kadrų sekos greičiui.

VALDYMAS 27
Sėkmingai sunaikina visus žaidimo uždirbtus balus.

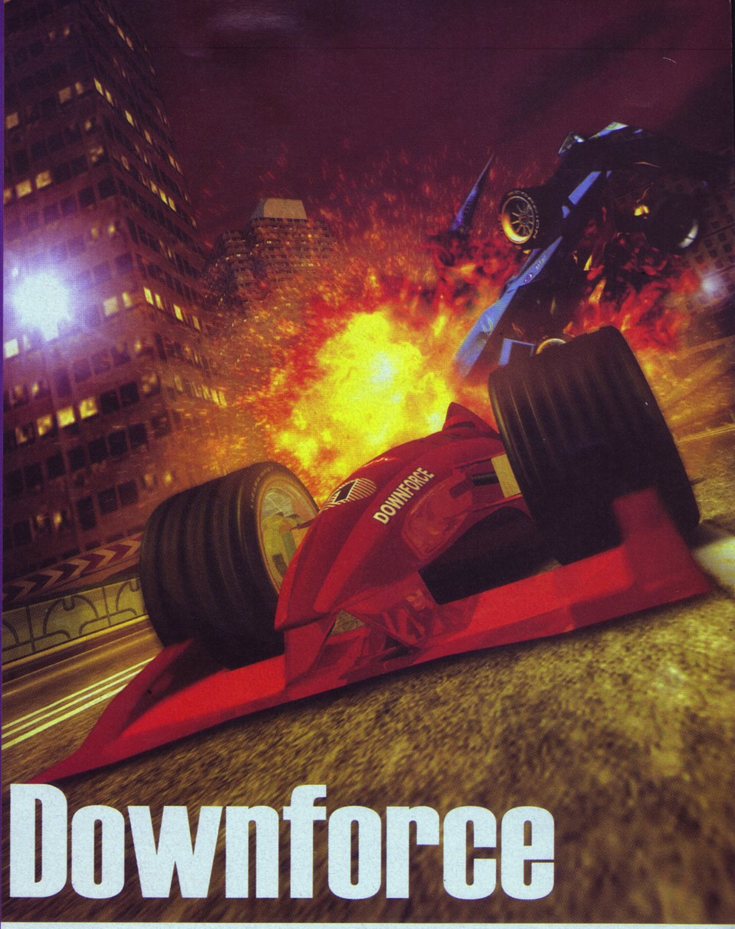
IŠVADA
Bausti negalima pasigailėti.
Atiduodų šį kablelį „," į jūsų rankas — kabinkite, kur norite.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS
68

RECENZIJOS

PlayStation 2 PlayStation



Downforce

Kūrėjas: Smartdog | **Leidėjas:** Avalon Interactive | **Data:** 2003-04-04 | **Žanras:** lenktynės

Laikui bėgant daug kas keičiasi. Keičiasi metų laikai, valiutų kursai, televizijos laidų vedėjai. Praėjus ilgesniam laiko tarpui ryškėja pasikeitimai pastatų architektūroje, žmonių pomėgiuose bei technologijų srityje. Taip įvyko ir su Formule 1 — tai jau nebe tas rimtas sportas su begale taisyklių ir kalnais kitų oficialių smulkmenų. Dabar, mielieji, skubėkite į gatves ir lėkite tarsi nelegalių lenktynių dalyviai, kurie nepaiso jokių normų ir apribojimų...

Žygis

Veiksmas vyksta netolimoje ateityje. Žmonėms ima atsibosti senos sporto šakos su gan konservatyviom taisyklėm. Kuo daugiau visko atsiranda, tuo daugiau norisi pamatyti. Turtingi dėdės su padoriai išpūstomis piniginėmis įkūrė naują Formulės lygą naujoviškoms lenktynėms. Pačių modelių pagrindai liko tie patys, tik kėbulus

pagražino kiek modernesnės formos bei ekstravagantiškos detalės. Tačiau tai — tik išoriniai skirtumai. Viduje mašinytės labiau patobulėjo, išvystė didesnį greitį, o padangų sukibimas — tiesiog pavydėtinas. Visgi pagrindiniai vairavimo ypatumai liko tie patys, tad Formulės 1 žaidimų gerbėjai Downforce žaidimą gali laikyti arkadine F1 versija.

Atsisakyta beveik visų taisyklių — paliktos tik pačios svarbiausios, kad suteiktų žaidimui rėmus. Apsukę kvalifikacinį ratuką užimate tam tikrą vietą startinėje pozicijoje, o tada su dar devyniais lenktynininkais spaudžiat „iki dugno" ir bet kokiomis priemonėmis stengiatės užimti kuo aukštesnę vietą. Leidžiamas tiek kampų kirtimas, tiek daužymasis. Patenkat į laukinę trasą, kurioje turite KOVOTI, kad išliktumėte pirmas.

Yra kur palakstyti...

Žaidimas siūlo virš dešimties bolidų bei aštuonias trasas. Tačiau pagrindinis jo koziris — nemažas įvairiapusiškų, o vietomis ir gan netradicinių režimų pasirinkimas.

Free race: tai vienas iš kelių tradicinių režimų — sėdate į bolidą ir be jokių apšildomųjų ar kvalifikacinių ratų lekiat į vieną iš jau atrakintų trasų, kartu su varžovais. Pergalės nieko nereikš, tik suteiks trumpalaikį malonumą.

Time attack: pats arkadiškiausias režimas — jame stengsitės pasiekti atžymos tašką, nespėjus ištirpti vis mažėjančiam laikui. Mažai laiko + daug greičio = pakankamai adrenalino.

Trophy mode: pasirenkate vieną iš trijų trasų ir stengiatės užimti ne žemesnę kaip trečią vietą. Įvykdę sąlygą, norima eilės tvarka renkatės kitas dvi trasas. Įveikę tris lygius, atrakinate kitas tris trasas ir toliau dalyvaujate lenktynėse. Po šešių rungčių kyla sudėtingumo lygis ir ten privalote užimti ne žemesnę kaip antrą vietą. Galiausiai pasiekiate sudėtingiausią lygį, kur būtina atvažiuoti pirmam šešiose rungtyse iš eilės. Žinoma, po kiekvienų lenktynių žaidimą galima išsaugoti, tad viskas nėra taip sudėtinga, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio.

Championship mode: trijų sunkumo lygių čempionatas, kurių kiekvienam, kaip ir Trofėjaus režime, tenka po šešias rungtynes. Už kiekvieną užimtą vietą gausite tam tikrą taškų kiekį. Po šešių rungtynių taškai sumuojami, o jūs privalote būti pirmoje vietoje. Jei ne — bandykite iš naujo. Jei laimė nusišypsojo — sveiki patekę į kitą sudėtingumo lygį :-)

Time trial: pats tradiciškiausias režimas. Gausybę kartų (jei turėsit tiek kantrybės ;-)) važinėjat ta pačia trasa ir statot rekordus, kaskart bandydami pagerinti rezultatą.

Toliau pateikiame dar du dviejų žaidėjų režimus.

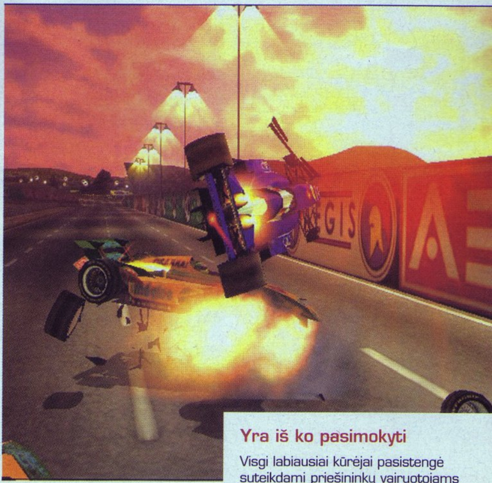
Free race: režimas identiškas tokį patį pavadinimą turinčiam vieno žaidėjo režimui, tik šįkart ekranas skyla pusiau, ir dviem žaidėjams suteikiama proga išbandyti jėgas vienu metu.

Time tag: nepaprastai originalus ir turbūt pats linksmiausias režimas visame žaidime. Lenktyniaujate dviese su draugu. Kuriam nors išsiveržus į priekį, imamas skaičiuoti laikas. Išbuvę priekyje draugo dešimt sekundžių, gaunate tašką. Jei vis dar liekate neaplenktas, po dešimties sekundžių gaunate antrą tašką. Tokiu būdu renkate taškus, tačiau priešininkui jus aplenkus, jam taip pat bus imtas skaičiuoti laikas ir bus suteikti taškai. Rungtynės trunka tris ratus pasirinktoje trasoje. Kirtus finišo liniją, taškai sumuojami ir paskelbiamas nugalėtojas. Jei kovoja lygiaverčiai varžovai, rungtynės būna labai įtemptos ir azartiškos.

Yra į ką pažiūrėti

Patys puikiai matote, kad su tokia režimų pasiūla žaidimo prastu nepavadinsi. Mūsų laimei, ir kitose kategorijose kūrėjai pernelyg nepasišiukšlino. Nors grafika gan blanki, namai ir aplinkos objektai kiek pilki, o formulių modeliai nėra pernelyg tikroviški, nors viskas aplink nėra smulkiai detalizuota, tačiau visą tai kompensuoja spartus kadrų kitimo greitis, kurio dėka jaučiam nepaprastą greičio pojūtį. Be to, skriejant kelių šimtų mylių per valandą greičiu, ir tekstūros atrodo gražesnės bei švelnesnės, ir modeliai rodosi gražiau sulipdyti. Išties, viskas nėra taip blogai, kaip gali pasirodyti perskaičius šios pastraipos pradžią.

Matysime akinančią saulę, daug judančių objektų už trasos ribų (a la praskrendantys lėktuvai ar praplaukiančios valtys), o išvydę avarijas, išvis imame gailėtis, kad kažką buvome negero pasakę apie grafiką. Susidūrimai iš dalies primena Burnout šedevrus, nors vis dar jiems neprilygsta. Stipriau susitrenkus bolidams, detalės pabyra į visus šonus, o avarijos kaltininkai vartosi į visas puses, pamesdami ratus ir



kitas svarbias dalis. Beje, ratai nepranyksta nukritę ant žemės — kartais jie dar šiek tiek parieda asfaltu. Smulkmena, tačiau pamalonina žaidėją.

Kaip bebūtų puikiai kas nors atlikta, iki tobulybės dar devyni kalnai ir devynios jūros. Avarijos kartais per stipriai įvertinamos, tad vos prisilietę prie trasos krašto, nusilaušite ratą ir privalėsite laukti, kol jūsų mašina automatiškai bus pastatyta ant kelio. Trumpai tariant, niekada nebūsite užtikrinti dėl savo likimo.

Kontroliuoti formules nebus taip sudėtinga, kaip galėtų pasirodyti. Kadangi sukibimas labai geras, bolidai neslysta ir staigesniuose posūkiuose. Tuomet galime lėkti atsipalaidavę, o posūkius įveikti vos numetę greitį. Tai suteikia dar didesnį lenktynių tempą. Tokių posūkių metu susidūrimai būna fatališki... ir malonūs akiai :-)

Nėra ko klausytis

Garsas išties prastas. Pigi techno muzika nebėra tai, kas patenkindavo žaidėjus prieš penkerius metus. Žinoma, galima nekreipt į ją dėmesio. Geroji muzikos pusė, kad ji skamba neišššaukiančiai ir sutinka būti tiktai fonu, į kurį žaidėjai nekreiptų pernelyg daug dėmesio. Garsai taip pat gero įspūdžio nepaliko, tačiau nebuvo ir tokių, kuriuos išgirdus krėstų šiurpas.

Yra iš ko pasimokyti

Visgi labiausiai kūrėjai pasistengė suteikdami priešininkų vairuotojams DI. Jie saugo savo bolidą nuo įlinkimų, tačiau pasitaiko ir avarijų. Jie nepradės nei iš šio, nei iš to taranuoti jūsų, bet jei nustumsite vieną į kelkraštį ir jis turės laimės jus pasivyti... uch, jau geriau neišauštų ta valanda. Visi vairuotojai teisingai reaguoja į aplinką ir sudaro gyvų lenktynių vaizdą.

PLIUSAI & MINUSAI

+ plaukus šiaušiantis greičio pojūtis
+ nepaprastai išvaizdžios avarijos
– vietomis pilkos aplinkos
– pigi techno muzika
– daug kas daryta, bet nepabaigta

IDOMUMAS 84
Daug režimų, nemažai trasų, DIDELIS GREIČIO POJŪTIS!!!

GARSAS 68
Nieko ypatingo, bet neblogai.

MUZIKA 55
Galėjo geresnį muzikantą nusisamdyti...

GRAFIKA 86
Gyva aplinka, kaitri saulė, blizgantys automobiliai... Ko gi dar reikia?!

VALDYMAS 78
Labai paprastas pradedančiajam, bet netikroviškas tokių žaidimų asui.

IŠVADA
Iš kitų F1 žaidimų išsiskiria keliais dalykais — fantastišku, kiek nerealiu greičio pojūčiu, įspūdingomis avarijomis bei nematytais automobilių modeliais.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 76

Kūrėjas: Midway | Leidėjas: Midway | Data: 2003-02-13 | Žanras: muštynės

Ne vienerius metus ir ne vienoje platformoje vyksta legendiniai *Mortal Kombat* turnyrai. Visuomet tai buvo kažkas „ypatingo“, ką visi žaidėjai pripažindavo ir dėl ko raukydavosi mažesniųjų tėvai. Mirtini smūgiai, nepaprastas brutalumas ir kraujas, kraujas, kraujas — štai ką mes prisimenam ir kuo iki šiol žavimės...

Mortal Kombat

Deadly Alliance

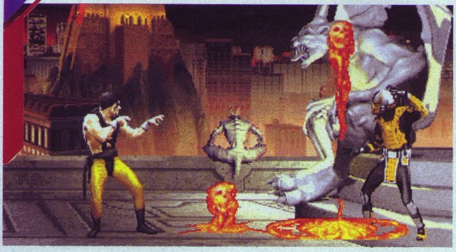
Žygis

Kiekviena nauja Mortal Kombat dalis atnešdavo ką nors naujo, turėdavo reikalingų pasikeitimų ir beveik niekada nesirito žemyn (neskaitant kritikų išpeikto MK: Special Forces, kuriame mėginta pakeisti patį žaidimo žanrą). Toks sėkmingas kopimas laipteliais pranašauja, kad bet kada, netikėtai, žaidimo tęsinį gali ištikti nesėkmė. O tai visai paprasta: įdėjus mažai naujovių, žaidimas galų gale visiems atsibostų — juk tai ne siužetinis žanras, kur panašią veiksmo eigą kompensuoja žavus naujas scenarijus. Tačiau pernelyg pakeitus žaidimą, dažniausiai pamirštami senieji, visus stulbinę bruožai ir tęsinys tampa svetimu ir nesvetingu žaidėjams. Galų gale, būna kūrėjų (o jų kur kas daugiau nei turėtų būti), kurie po sėkmingos pirmos žaidimo dalies tampa bepročiais materialistais ir skuba išleisti menkavertį tęsinį, kurį žaidėjai pirktų vien dėl gero pirmosios dalies vardo. Tokie „pokštai“ dažniausiai išdega. Mes liekam aukomis, o dėl tokių įvykių visa žaidimų pramonė po truputį ritasi žemyn...

O dabar atėjo laikas pakalbėti linksmesne gaida. Gera naujiena ta, kad *MK: DA* nėra vienas iš minėtų tęsinių. Jis ne tik neprarado ankstesniųjų dalių žavesio, bet ir įgijo naujų puikių savybių, kurios pagerina žaidimą dvigubai! Tai yra gera pamoka kūrėjams, kaip reikia kurti tęsinius. Žaidimo veiksmas perdirbtas iš pagrindų, tačiau yra visi bruožai, kurie ankstesnėse dalyse mums patiko. Didžiausi pasikeitimai — šviežia kovos sistema, stulbinanti grafika bei neregėti žaidimo režimai. Pradėkime nuo kovos sistemos, nes ji ir yra viso žaidimo pamatas bei sėkmės koziris.

Dabar visi jūsų veikėjo smūgiai paskirstyti į tris kategorijas — du kovos menus ir vieną ginklo režimą. Kovos menų yra pačių įvairiausių: nuo aikido iki šaolin. Beveik kiekvienas veikėjas įvaldęs du skirtingus, tik jam vienam būdingus kovos menus. Kiekvieno jų skirtinga stovėsena, eisena, visiškai skirtingi smūgiai bei judesiai, kombo atakos. Yra keli specialieji judesiai, kuriuos veikėjas atlieka nesvarbu kokiu stiliumi besikautų. Šie judesiai nereikalauja jokių taškų ar energijos, yra nesunkiai atliekami, tačiau greitai perprantami. Išliko tie patys „skiriamieji“ kovotojų ženklai (a la Raideno elektrošokas, Sub Zero ledo ataka ar Skorpiono gyvatės išleidimas iš rankos). Kiekvienas kovos stilius turi savo privalumų ir trūkumų. Pavyzdžiui, aikido puikiai

Mortal Kombat istorija



Mortal Kombat legenda prasidėjo 1992 metais. Nuo tada milijonai žaidėjų tapo šio palikimo vergais. Viską nustelbianti žiauri pramoga, gili istorija, įvairūs veikėjai ir kitos linksmybės ilgam prie įvairių platformų prikaustė ne vieną žaidėją. Nepaisant neturtingos grafikos ir kitų apribojimų, pirmasis Mortal Kombat sužavėjo visus iki vieno. Apie pirmąjį žaidimą sklandė galybė gandų, kurių dauguma nepasitvirtino. Žadėti veikėjai arba pasirodė vėlesnėse versijose, arba išvis nepateko į MK arenas.

Mažiau nei po metų buvo išleistas Mortal Kombat II. Jis sugebėjo dar labiau nustebinti pirmosios dalies žaidėjus ir visiškai šokiravo naujokus. MK 2 siūlė naują patobulintą grafiką, garsą, įvairias galimybes, arenas, interaktyvias aplinkas, „spraitų" animacijas, veikėjus, siužetą, vaizdo intarpus ir galybę fatality atakų. Nors ir senas, šis žaidimas daugelio laikomas geriausia serijos dalimi. Be to, tai buvo pirmasis žaidimas, sukėlęs didžiules diskusijas apie vaizdo žaidimų žiaurumą. Galimybė perplėšti priešininką pusiau ar tiesiog nulupti jam galvą sužavėjo žaidėjus, tačiau sukėlė galybę problemų tėveliams ir žiniasklaidai.

Trečioji „mirtinos kovos" dalis pasirodė 1995-aisiais. Nors ši dalis buvo baisiai laukiama, ji patiko ne visiems. Žaidėjai tikėjosi išvysti visas geriausias arkadinio MK 2 savybes, tačiau sulaukė ne visko. Užtai naujienų buvo pakankamai. Pirmą kartą pristatytos kombo atakos, stipriai praplėtusios žaidimo galimybes ir sudėtingumą. Taip pat nauja buvo animality savybė, leidusi kovotojams pasiversti į kokį nors gyvūną. Dalykas, sukėlęs kai kuriems gerbėjams nepasitenkinimą, buvo tas, kad MK3 teko kautis ne su paslaptingais Outworld kovotojais, o muštis Earthrealm gatvėse su keistais kibernetiniais kariais ir kentaurais. Tačiau labiausiai įskaudino nelabai vykęs arkadinio MK 3 perkėlimas į konsoles. Grafika ir garsai buvo smarkiai apkarpyti ir žaidimas neteko pusės žavesio.

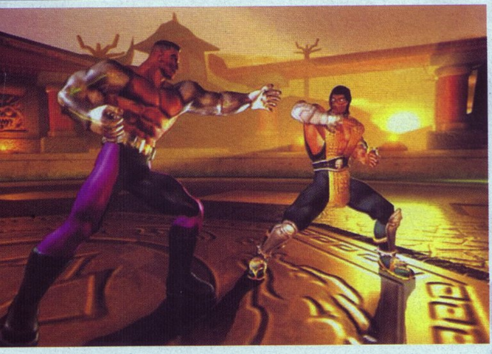
Serijos didybę atstatė ir iki aukščiausios ribos ją praplėtė ketvirtoji Mortal Kombat inkarnacija. Stipriausias smūgis, be abejo, buvo grafika. Vietoj plokščių spraitų modeliai buvo trimačiai ir gyvi bet kuriuo kovojimo kampu. Veikėjų, arenų ar siužeto prasme ketvirtasis žaidimas neatnešė nieko ypatingai naujo. Neapsiėjo jis ir be trūkumų, daugeliui ypač nepatiko finalinis bosas. Kaip bebūtų gaila, ši dalis vėl nukentėjo dėl nelabai kokybiško perkėlimo. Nusprendę pagerinti prastokas PlayStation ir NK64 versijas, kūrėjai išleido Mortal Kombat Gold Sega Dreamcast sistemai, kurioje pristatė keletą naujų veikėjų, arenų ir smarkiai patobulino grafiką.

tinka artimai kovai, atliksite skausmingus permetimus, tačiau iš toliau atakuoti bus sudėtinga. Laikydami rankoje kardą, tampate žymiai labiau pažeidžiamas, tačiau ir priešui galite suteikti daugiau žalos. Be to, smūgiai ginklais pilnai neblokuojami. Kai kuriuos ginklus galėsite įsmeigti į priešininką. Tuomet nebegalėsite to raundo metu jais naudotis, tačiau ir priešininkas negalės jų ištraukti. Jis baisiai kraujuos ir po truputį praradinės gyvybes, be to, bus suvaržyti judesiai. Kovos meną bet kuriuo metu galima pakeisti vienu lengvu mygtuko paspaudimu. Tai atveria galimybes ne tik taktiškai kovai, bet ir mirtiniems, iš kelių kovos menų susidedantiems kombo. Kombo smūgiavimas skiriasi nuo kokio Tekken ar Virtua Fighter. Čia palikta sena gera laiko patikrinta sistema „sumaigyk-kombo-kuo-mikliau-ir-grožėkis-rezultatais". Jei anuose žaidimuose reikia išlaikyti teisingos trukmės tarpą tarp smūgių, tai čia reikia smūgius sumaigyti kuo greičiau, prieš tai išlaukus tinkamos progos, kad jie pasiektų tikslą. Tokia sistema gal skamba ir nekaip, tačiau ilgametė MK patirtis sako, kad žaidėjai tą mėgsta ir kad būtent Midway moka tai pateikti tinkamai.

Lygiai visiškai trimačiai, interaktyvūs. Kai kur galėsite sudaužyti aplinkos objektus, o žiemos lygyje vienam iš kovotojų stipriau nukritus ant žemės, ima skilti ledas. Tiesą sakant, detalizacija tiesiog stulbina. Iš priešininko ar jūsų pačių ištekėjęs kraujas, kurio čia bus daugiau nei daug, pasilieka kur nutekėjęs visą raundą. Jei tai didesnė kraujo balutė (kurių bus taipogi begalės), tuomet įlipę į ją veikėjai paliks kruvinus pėdsakus, kurie irgi nepranyks. Taigi po intensyvios kovos raundo gale visa žemė bus ištepliota krauju. Viena įdomiausių naujovių, nesutinkama kituose dvikovų žaidimuose — ant veikėjų veidų ir kūnų tikru laiku atsirandantys sužeidimai. Į juos geriau įsižiūrėti galite skelbiant nugalėtoją. Ant veido aiškiai matosi įpjovimai bei mėlynės.

Malonus kūrėjų gestas kraujo ištroškusių vaikų tėveliams: žaidimo žiaurumą galima sumažinti arba kraują išvis išjungti.

Lygių šonus apsaugo nematomas laukas, lyg lazerinė siena, kurios paprastai nematome, tačiau ji ima šviesti, kai į ją kas nors trenkiasi.



Tokiu būdu lengvai išsisukta nuo milžiniškų lygių kūrimo (nors ankštais jų tikrai negalėtume pavadinti). Prie šių sienų retkarčiais išryškėja viena iš nedaugelio kūrėjų klaidelių — užspaustas į kampą priešas trankosi tarp jam adresuotų smūgių ir barjerų, taip prarasdamas kalnus sveikatos. Tiesa, ir tikrovėje taip atsitiktų į kampą įspaustam žmogui, tačiau žaidime tokiu būdu pranyksta kūrėjų taip derintas balansas. Kaip bebūtų, savo vizualiniu grožiu lygiai atrodo tiesiog pritrenkiančiai. Atspindžiai, spalvos, aplinkos peizažas ir puikus kontrastas tarp viso to... Nepakartojama...

Nepakartojama... Šiuo žodžiu galima įvertinti ne tik žaidimo grafiką, bet ir garsą. Tobulai skamba ne tik kovų pranešėjo balsas, bet ir veikėjų šūksniai bei smūgių įgarsinimas. Viskas tarpusavy pavydėtinai puikiai dera ir nerėžia ausies. Muzika kurta atsakingai ir melodijos puikiai tinka prie matomų vaizdų ekrane. Dar viena puiki žaidimo detalė — originalus meniu. Ten opcijos bus išmėtytos kažkokiame požemyje ir kamera skraidys iki jūsų pasirinkimų.

Tačiau geriausias žaidimo bruožas, išskiriantis jį iš daugelio kitų muštynių žaidimų, kuriuose tėra paprastas dvikovų bei vienas turnyro režimas, yra režimų gausa. Nors pats režimų skaičius ir nestulbina, jų turiningumas ir trukmė žavi iki pat kaulų smegenų.

Praktice: mušate bejėgį nekovojantį priešininką su nesibaigiančiom gyvybėm ir treniruojatės judesius. Nieko ypatingo ar naujai atrasto, bet būtinai reikalinga.

Conquest: savotiškas treniruočių, o kartu ir istorijos, režimas, kuriame visko išmoksite kur kas paprasčiau ir įdomiau nei Praktikos režime. Praktice daugiau skirtas žinių pritaikymui, o ne jų įgijimui. Čia su kiekvienu kovotoju jūsų pasirinkta eilės tvarka vykdysite po 10 jį pristatančių misijų. Jums bus papasakoti visų veikėjų tikslai, aplinkybės, dėl kurių jie ėmė siekti savų tikslų, kovos menų istorijos. Būsite labai paprastai ir aiškiai išmokomi judesių bei kombo sistemų, tuo pačiu metu sekdami įdomiais siužeto vingiais. Kaip ir buvo žadėta, vos pradėjus žaisti šį režimą, laukia ilga kelionė. Ilga — pasakyta nė kiek neperlenkiant lazdos, kad ir kaip tai neįprasta kituose dvikovų žaidimuose. Per naktį pabaigti Conquest režimo neturėtumėte. O tai jau išties geras ženklas.

Arcade: tradicinis, tačiau nuo to nė kiek ne prastesnis režimas, kuriame galų gale galėsite praktiškai išnaudoti kituose režimuose įgytas žinias. Pasirenkate kovotoją, kurį vesite į šlovę, ir dalyvaujate dvikovose prieš kitus MK veikėjus bei bosus. Neskubėkite iškart šio režimo žaisti, nes neperpratę kovų sistemos bei neišmokę bent pagrindinių judesių, net ir pačiu lengviausiu sudėtingumo lygiu žaisdami, susidursite su tokiais priešais, kurių, rodysis, nugalėti tiesiog neįmanoma.

VS: tikriausiai net neverta aušinti burnos pasakojant apie šį režimą, kurį gali žaisti tiek žaidėjas prieš kompiuterį, tiek du žaidėjai vienas prieš kitą.

Arcade ir Conquest režimuose uždirbsite specialią Mortal Kombat valiutą — Coins. Už jas galėsite atsirakinti įvairių prizų režime The Krypt. Papildomai atrakinami prizai fantastiškai prailgina žaidimo trukmę ir padidina vertę, nors trumpa trukmė ir iki tol žaidimas nesiskundė. O dabar tvirtai laikykitės — jūsų uždirbtų pinigų laukia ne 10, netgi ne 20 prizų. O visi 676!!! Su tokia gausybe filmukų, veikėjų aprangų bei naujų veikėjų, žaidimą galime žaisti vos ne amžinai.

Kai turėsite pradinį kapitalą, neskubėkite jo išleisti. Yra labai intriguojanti naujovė — pakvieskite savo draugą, kuris irgi žaidžia MK, kad šis apsilankytų su savo atminties kortele. Dabar, prijungę savo ir draugo korteles, galite statyti pinigų sumas ir kautis dėl jų! Puikus būdas pasipelnyti arba prarasti sunkiai uždirbtus pinigus.

Taigi sugniaužkite kumščius, nugaląskite ašmenis, giliau į kišenę įsprauskite savo turimus pinigus ir stokite į kruviną MK ringą, kuriame tik vienas lieka nugalėtoju...

SIUŽETAS 96
Šang Tsungas su Kuanchi užmušė Liu Kangą, sudarė blogio sutartį ir jie kartu prikėlė armijas negyvėlių karių. Negi neintriguoja???

GARSAS 98
Taip arti tobulybės retas žaidimas sugebėjo būti.

MUZIKA 94
Puiku... Tiesiog PUIKU!

GRAFIKA 98
Iki smulkmenų sutvarkyti, saldūs kūrėjų darbo vaisiai.

VALDYMAS 95
Puikus, kaip ir viskas šiame žaidime.

IŠVADA
Praleisite ne vieną ir ne dvi bemieges naktis mojuodami kruvinais kumščiais MK arenoje. Kenkia sveikatai ir šeimos gerovei? Žinoma! Bet LABAI veža...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
95

Kūrėjas: Zipper Interactive | **Leidėjas:** Sony Computer Entertainment | **Data:** 2003-06-13 | **Žanras:** taktinė šaudyklė

SOCOM: US Navy SEALs

Turbūt visi esate girdėję apie nenugalimus jūru kačiukus. Taigi taigi, SEALs mūsų tarpe žinomi ir dažniausiai vadinami jūrų kačiukais, nors kuriant šį pavadinimą omenyje turėti ne mieli gyvūnėliai, o karių veikimo zonos. SEA — jūra, AIR — oras, LAND — žemė.

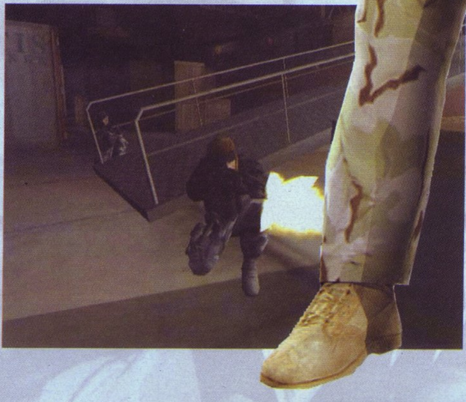
Artojas

Intro

1942 rugpjūčio 15 dieną JAV kariuomenės ir laivyno vadai susirinko Little Creek desanto treniravimo bazėje tam, kad pradėtų desantinių žvalgybos būrių treniruotes. Naujai suformuotam daliniui buvo keliama aiški užduotis: išžvalgyti numatytą paplūdimį ir užimti bei išlaikyti nurodytas pozicijas tam, kad palengvintų pagrindinių puolamųjų dalinių išsilaipinimą.
1942 lapkritį, vykstant operacijai „Fakelas", SEALs gavo kovinį krikštą ir labai pagelbėjo Afrikos krantuose besilaipinantiems sąjungininkams. Vėliau SEALs dalyvavo vykstant išsilaipinimams Sicilijoje, Salerne, Anzio ir, žinoma, Normandijoje. Tiesa, tuomet SEALs dar nebuvo vadinami taip, kaip dabar, mat laikui bėgant būdavo parenkami vis kiti būriai, pavaldūs vis kitoms instancijoms. Po išsilaipinimo Normandijoje iš SEALs operacijų buvo pašalinti visi ne jūrinės paskirties koviniai daliniai, o kurį laiką SEALs komandos buvo pavaldžios ir OSS. Žaidėte Medal of Honor, tad kas per daiktas OSS nepasakosiu. Oficialiai pavadinimas Navy SEALs atsirado tik 1962 m., kuomet prezidento Kenedžio įsakymu buvo suformuotos dvi SEALs komandos, tačiau nuo pat Antrojo pasaulinio pradžios iki šių dienų jūrų kačiukai kovoja be poilsio ir be sustojimo. SEALs dalyvavo kone visuose JAV ginkluotose konfliktuose — abiejuose Persijos įlankos karuose, Panamoje, Somalyje, Bosnijoje, Haityje ir Liberijoje.

Intro²

Norint tapti tikruoju SEALs komandos nariu, reikia būti pareigingu, ištvermingu, garbingu, išsilavinusiu... Žodžiu, geriausiu iš geriausių. Tačiau Zipper Interactive suteikia šansą ir paprastiems mirtingiesiems paragauti SEALs duonos. Viskas, ko iš mūsų reikalaujama žaidžiant žaidimą —



VA FAKTAI · SOCOM 2

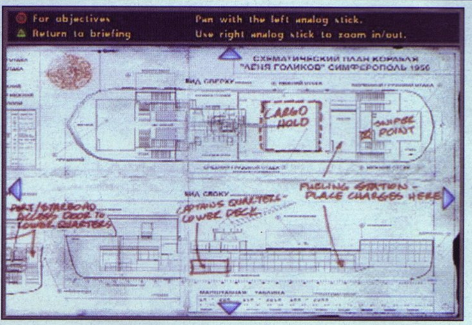
Išleidę *SOCOM: Navy Seals*, *Sony* jau ruošia šio žaidimo tęsinį. Antroje *SOCOM* dalyje rasime 12 naujų *on-line* aplinkų bei vieno žaidėjo lygių, 50 naujų balso komandų DI komandos draugams, naujus žaidimo režimus, 16 naujų ginklų ir kitų smagių dalykų. Visiškai naujoje vieno žaidėjo kompanijoje susidursite su specialiomis Rusijos ir Jungtinės Karalystės pajėgomis, kovosite ne tik su tipiškais teroristais, bet ir su sunkiosiomis mašinomis. Šie šarvuoti priešininkai „atlaikys" daugiau šovinių, tad norint juos nukauti teks pasinaudoti naujais ginklais. Šį kartą į pagalbą galėsite kviestis ir oro atakas.
Ankstyvoji *SOCOM 2* išvaizda nelabai skiriasi nuo pirmojo žaidimo. Iš pirmo žvilgsnio *SOCOM 2* atrodo kaip geras praplėtimas: 12 naujų žemėlapių, nauji ginklai ir pataisytos klaidos. Tačiau tai yra naujas žaidimas, tad neaišku, kaip reaguos žaidėjai :).

tai ištvermė ir kantrybė, o šias savybes savyje jau išlavino daugelis konsolininkų, ypač stealth žanro mėgėjai. SOCOM — tai taktinė šaudyklė, persotinta stealth elementų, tačiau nepareigojanti žaidėjo tik „stealth'inti". Nors SOCOM primena daugelį senesnių žaidimų, o ypač visų mėgstamą seriją Rainbow Six ir Ryčkos nekenčiama tačiau mano tiesiog dievinamą Spec. Ops: Ranger Elite, SOCOM visa galva už juos aukštesnis. Ir tai — ne tik PS2 grafikos nuopelnai. SOCOM apjungia puikią komandos narių valdymo sistemą, puikius lygius stealth taktikos naudojimui, gerą įgarsinimą ir, deja, kiek paslijusią valdymo sistemą. Jei jau kalbėti atvirai, tai į valdymą ne itin kreipiu dėmesį, nes, nors žaidimas ir nuo trečiojo asmens, valdymo schema labai primena FPS žaidimus, o FPS žaidimų valdymas beveik visada būna neišbaigtas (mano nuomone tobulos schemos sutinkamos tik dviejose žaidimų serijose — tai MOH ir Džeimso Bondo). SOCOM'e nėra vientisos pasakojamos siužeto linijos, tačiau visos misijos prasideda ir baigiasi gan patraukliais infiltracijos ir eksfiltracijos CG filmukais, kelios vienos kampanijos misijos sujungiamos „briefing'ais", o smalsesni žaidėjai gali rasti ir trumpas priešistores. Taigi jausčiausi kvailai, jei SOCOM pavadinčiau žaidimu be siužeto, greičiau jau tai žaidimas, kurį žaisdami žaidėjai siužetą susikuria patys.

Nuvertintos draugų gyvybės

Kaip jau minėjau, prieš prasidedant misijai mes gauname trumpą „briefing'ą", susipažįstame su pagrindiniais misijos uždaviniais, originaliai ir, sakyčiau, tobulai apipavidalintu vietovės žemėlapiu, apsiginkluojame ir neriame į įvykius.
Tiesa, pasiekę ginklavimosi stadiją geriau jau neeksperimentuokite ir savo kolegoms palikite default ginklus, o sau pasirinkite pagal skonį. Visada imkite ginklą su duslintuvu (dažniausiai jis žymimas raidelėmis SD, pavyzdžiui, M-16 SD) ir jei mėgstate stealth bei esate kantrūs, rinkitės snaiperinį šautuvą, kuris galingas kai jūs nematomas, tačiau artimoje kovoje, kai jūs esate pastebėti, yra bevertis.

Patekę į misiją nepulkite bėgti ir kariauti, susipažinkite su papildoma žvalgybos informacija, patikrinkite, kokius šalutinius misijos uždavinius gavote, įsitikinkite, kad komandos draugai, Bravo elementas bei jūsų partneris gavo teisingas užduotis, ir tik tada planuokite veiksmus. Retai kada pavyksta misiją įveikti iš pirmo karto, tad žaisdami atidžiai stebėkite savo draugus ir priešus, visada įsidėmėkite padarytas klaidas, kitaip pergalės galite ir nesitikėti. Tikri jūrų kačiukai pergale vadina ne misijos įveikimą, bet misijos įveikimą įvykdant visus pagrindinius ir šalutinius uždavinius bei išvengiant savo ir ginklo brolių mirčių ar sužeidimų. Beje, jūsų požiūris į žaidimą ir yra lemiamas jo įdomumo ir sudėtingumo faktorius. Jei žaisdami siekiate tik vieno tikslo — kuo greičiau pereiti žaidimą ir pamatyti titrus, SOCOM — ne jums. Paprasčiausiai žaidimas nebaudžia jūsų už žuvusius ginklo brolius, o ir šiaip neretai galima įvykdyti pagrindinę užduotį bėgant bet kaip ir šaudant bet ką. Net neįvykdžius šalutinių užduočių ir praradus visus komandos draugus, žaidėjas, įvykdęs pagrindinę užduotį, perkeliamas į kitą lygį. Mano galva tai griauna žaidimo balansą ir galbūt net populiarumą, nes bėgdamas ir negalvodamas žaidėjas tiesiog nepajus to, kas yra žaidimo pagrindas. Visas SOCOM grožis slypi misijos planavime ir vykdyme, kai esate priversti galvoti apie keturis visiškai paklūstančius jūsų valiai karius. Žaidėjas privalo susilieti su žaidimu į vieną visumą (ausinės šioje situacijoje nepamainomas dalykas, padedantis įsijausti), suprasti, kad jis



— ne koks Rembo išvarvėjusiomis akimis, jis — elitinis karys, nematomas, šaudantis šimtaprocentiniu taiklumu, bet taip pat lengvai nužudomas, kaip ir jo priešas. Žaidėjas privalo suvokti, kad jis ir menkas jo būrelis yra visa galva pranašesni už minią bukapročių teroristų, ir privalo tai įrodyti. Mūsų pusėje — informacija, puikus pasirengimas, tobula ginkluotė, organizuotumas ir darbas komandoje. Kūrėjai tikrai padarė viską, kad žaidėjas galėtų pasinerti ir pasijusti tikru ir nedalomu savo būrio vadu, šiam tikslui dirba kiekvienas žaidimo raumenėlis.

Sparta

Žaidimo grafika iki skausmo paprasta. Lygiai sukonstruoti iš gan kampuotų ir aštrių dalių, padengtų blyškiomis spalvomis ir paplaukusiomis tekstūromis. Antra vertus, tai gali būti suprasta atsižvelgiant į ne itin galingus žaidimą varančio variklio parametrus. Tiesa, kalbant apie smulkesnes detales, reiktų pasidžiaugti, jų kiekis išties nemenkas. Visumoj žaidimas atrodo gražiai, ypač kai veiksmas vyksta džiunglėse, brendantys žole personažai sukelia labai šiltas emocijas ir realumo pojūtį. Dar vienas pliusas žaidimo išvaizdai — tai lokacijų gausa, mūsų komanda nuolat perkeliama iš vienos vietos į kitą, tad teks pabuvoti dreifuojančiame tanklaivyje, Kongo džiunglėse, snieguotoje Aliaskoje, Afganistane ir t.t. Personažai, nors ir gan paprastučiai, tačiau išties šauniai animuoti, judesiai netrukčiojantys, puikiai reaguoja į kiekvieną mygtuko paspaudimą. Mūsų komandos nariai moka krūvas puikiai animuotų veiksmų, įskaitant tradicinį ginklo užtaisymą ar kuitimąsi po inventorių, bei mane sužavėjusius rankų signalus draugams. Priešo modeliai ne tokie įspūdingi, tačiau svarbiausias elementas, jų mirties animacija, atlikta pribloškiančiai. Priešai taip pat puikiai reaguoja į sužeidimus, tad žaidžiant SOCOM šaudymas į kojas įgauna kitą prasmę. Taiklus šūvis į koją išverčia niekšelį iš koto keletui labai svarbių sekundžių, kuriomis pasinaudoję, galime prie jo prisėlinti ir ginklo buože smagiai užvažiuoti į dantis.

Na ir paskutinis dizaino paprastumą pateisinantis dalykas — tai lygių išplanavimas. Visų pirma objektai, pastatai, augalai ir t.t. Žaidžiant susidaro įspūdis, kad žaidime nėra dviejų vienodų namelių ar dviejų panašių kraštovaizdžių. Žaidėjas gali laisvai klajoti po teritoriją ir rinktis savo kelią į tikslą pagal savo skonį. Iš kurios pusės ir kurioje vietoje bus atakuotas priešas, sprendžiate jūs ir tiktai jūs. Žaidimas jums tik pasiūlo optimalų operacijos planą, tačiau jūs galite jį koreguoti kaip tik norite. Be to žaidimo lygiai grūste prigrūsti slaptaviečių, kad stealth mėgėjai pajustų maksimalų pasitenkinimą, o naudodamiesi puikiu apšvietimu ir šešėliais jūs galėsite išžudyti visus

priešus neiššovę nei vieno šūvio. Tai yra, kaip tikri profesionalai, prisėlinti, nutykoti ir papjauti.

Oro efektai verčia laukti kažko geresnio, nors pakankamai įsijautus į žaidimo procesą, galima pajusti, koks šlapias ir nemalonus lietus Tailande...

Vienas esminių žaidimo momentų yra garsas. Visas šaudymo procesas, pradedant ginklo užtaisymu, baigiant kreivai paleistos kulkos rikošetu, įgarsintas puikiai. Žaidžaint su ausinėmis galima išgirsti net kaip stuksi ginklo spyna. Balsų įgarsinimas irgi puikus, nors komandos nariai kalba mažai, jų ištartų žodžių pakanka, kad susidarytum įspūdį apie personažo charakterį. Teroristai, be abejo, kalba skirtingomis kalbomis, tačiau jei žūva jūsų komandos draugas (vertėjas), jų kalba nebus titruojama. Tailandiečių kalbos nesuprantu, tačiau rusakalbiams teroristams turiu priekaištų, ir tai labai keista, mat pastaruoju metu rusai vakariečių žaidimuose šneka itin švariai...

Garso takelis pats savaime tikrai nėra įspūdingas, tačiau jis tobulai įpintas į žaidimo eigą. Taip SOCOM dar kartą įrodo, kad kartais net patys paprasčiausi dalykai, teisingai juos pateikus, gali tapti mėgiamais ir vertais susižavėjimo.

Man pačiam labai keista, kad taip stipriai prisirišau prie iš pirmo žvilgsnio labai jau paprasto žaidimo. Tiesiog SOCOM stipriai paveikė mane savo gebėjimu pasitelkti žaidėjo vaizduotę ir tiesiogine ta žodžio prasme įtikinti pultelį laikantį žmogų, kad tai, kas vyksta, vyksta iš tikrųjų. Kaip jau minėjau, svarbiausia žaidžiant SOCOM — įsijausti ir stengtis siekti pačio geriausio rezultato, ir tik tada atsiskleidžia visas žaidimo grožis ir potencialas. Tada žaidimo sudėtingumas gali būti vertinamas kaip hardcore, tada vienai misijai sugaištama krūva laiko, ir tik tobulai ją įvykdžius aplanko nerealus pasitenkinimas bei jausmas, kad nuveikei kažką gero.

SIUŽETAS 56
Nėra vientisos istorijos, misijos pateiktos puikiai ir išsamiai, tačiau jų esmė labai jau tradiciška.

GARSAS 97
Puikiai įgarsinti DI valdomi kolegos, puikūs spec. efektai.

MUZIKA 94
Puikiai suderintos su žaidimo veiksmu, gan paprastos melodijos.

GRAFIKA 87
Išvaizda gan paprasta, tačiau matomas ekrane vaizdas pakankamai mielas.

VALDYMAS 85
Komandos valdymo schema tobula, tačiau kyla rūpesčių valdant pagrindinį personažą.

IŠVADA
Puiki taktinė šaudyklė, trokštanties ramių vakarų planuojant ir vykdant antiteroristines operacijas. Galima žaisti on-line.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **89**

All Star Watersports

Vandens sportas be žvaigždžių

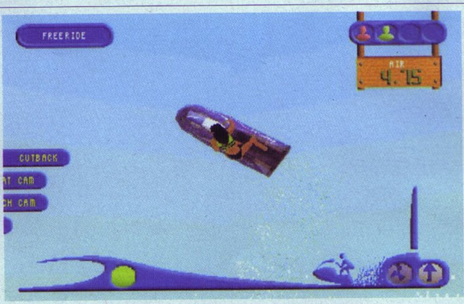
Vieni iš nedaugelio likusiųjų naujų PSone žaidimų leidėjų pamalonina mus dar vienu savo žaidimu. Atsiprašau, visu žaidimų rinkiniu! Pavadinimas skamba gražiai ir labai vasariškai — All Star Watersports. Idealus žaidimas vasarai, ar ne? Gaila, bet tikrai ne.

Kūrėjas: TheyerGFX | **Leidėjas:** Phoennix Games | **Data:** 2003–04–17 | **Žanras:** vandens sportas

Ryčka

Kaip ir visi biudžetiniai žaidimai, taip ir All Star Watersports — tik gera idėja. Žaidime sudėtos keturios „jūrinio sporto" rūšys: banglentės, „gulimos" vandens lentos (trumpos ir plačios, jomis Amerikoje plaukioja maži vaikai :), burlentės ir vandens motociklai. Pasirinkus rungtį, galima sudalyvauti vienose iš keleto tipų varžybų. Visuose žaidimuose rungtys vienodos: laisvas važiavimas, „Aukšto oro" turnyras, „Paplūdimio" varžybos ir „Ekstremalių triukų" turnyras. Kiekvienose varžybose norint laimėti taškų, reikia atlikti tam tikrus veiksmus. Pavyzdžiui, Oro turnyre kuo aukščiau iššokti, o Triukų — atlikti kuo daugiau įvairių apsisukimų. Vizualiai varžybos beveik niekuo nesiskiria, tik taškai skaičiuojami skirtingai.

Negalima sakyti, kad All Star Watersports nesiūlo įvairovės. Kiekvienoje rungtyje galite išsirinkti



sportininką, sporto priemonę, paplūdimį, nusistatyti varžybų ir „bangos“ laiką. Kiekvienoje rungtyje, be abejo, reikia kitaip valdyti veikėją. Tikrai skiriasi, pavyzdžiui, sportininko, lakstančio su vandens motociklu, valdymas nuo plaukiančio burlente. Viskas lyg ir nieko, tik bėda ta, kad rungties viduje realiai nėra jokio skirtumo, kokį sportininką ar sporto priemonę pasirinksite. Na, šiokį tokį skirtumą galima pajausti nebent vandens motociklų varžybose — čia jie skirtingų svorių ir galingumų, tačiau kam reikia keliolikos skirtingai nudažytų vienodų banglenčių — neaišku. Galėtų bent jau statistikas kokias pateikti — gal įdomiau būtų. Taip pat keista ir galimybė rinktis paplūdimius, nes praktiškai visą žaidimo laiką matote tik jūrą ir dangų.

All Star Watersports gali žaisti iki keturių žaidėjų. Žaidžiant vienam, kitus tris varžovus valdo kompiuteris. Įdomu tai, kad galima stebėti kiekvieno varžovo pasirodymą, nors ir neilgai. Tai pravartu nebent iš pradžių, kad pasižiūrėtum judesius, tačiau realiai jokios naudos tai neduoda. Reikalas tas, kad nuolat sukasi tie patys keli klipukai ir visiškai neatitinka per tą pasirodymą gautų varžovo taškų.

All Star Watersports grafika nėra bloga, vietomis viskas atrodo netgi gražiai. Galima, pavyzdžiui, įsijungti sulėtinimo režimą ir geriausi šuoliai bus parodomi lėtai ir iš arti. Vanduo ir bangos yra tiek tikroviški, kiek turbūt gali „išvežti“ PSone. Kartais galime išvysti delfinų ar žuvėdrų, tačiau didžiąją žaidimo dalį matysime tik jūros ir dangaus mėlynę. Monotonija.

Tik tiek trumpai ir tegalima papasakoti apie šį žaidimą. Idėja gal ir gera, tačiau atlikimas — anaiptol. Norint ko nors įspūdingesnio, be abejo, reikia ieškoti PS2 platformoje (Splashdown ar kito), o dar geriau — pačiam lėkti prie Baltijos jūros, kad ir ne tokios banguotos, bet tikros.

ĮDOMUMAS 56
Bėda ta pati, kaip ir visų biudžetinių žaidimų. Galėtų būti įdomus, jei būtų išbaigtas.

GARSAS 62
Sukelia prisiminimus apie tuos laikus, kai žaidimo garsas būdavo 8 bitų.

MUZIKA 61
Sukelia prisiminimus apie tuos laikus, kai žaidimuose beveik nebūdavo muzikos.

GRAFIKA 67
Jūra, jūra, jūra. Jūra tokia graži, kokia tik gali būti ant PSone, tačiau daugiau nieko...

VALDYMAS 76
Reikalinga praktika ir DI priešininkų technikos stebėjimas.

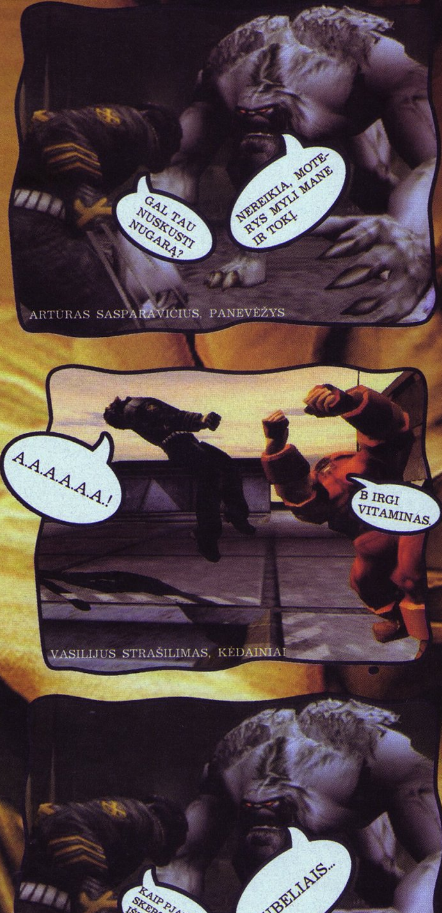
IŠVADA
Kad ir kaip norėtųsi, smagiai palakstyti PSone bangomis nelabai pavyks. Tiesiog mėlyna monotonija.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 55

X2: WOLVERINE'S REVENGE

DIALOGŲ KONKURSO NUGALĖTOJAI
(KALBA NETAISYTA)



Kokį sportą labiausiai mėgsta Elas Bandis? Ne, neatspėjote, amerikietišką futbolą jis mėgo, kai buvo (jei buvo :)) jaunas ir tvirtas. Dabar gi vienintelis sportas, kuriame jis vis dar kažką sugeba, yra kėgliai, arba amerikietiškai boulingas. Tik nemanykite, kad šį sportą praktikuoja tik gyvenimu nusivylę amerikiečiai. Mūsų šalelėje kėglių klubai sugebėjo išsikovoti pripažinimą ir tapo gan populiaria pasilinksminimo vieta. O kaip gi kėgliais žaidžiama PlayStation konsolėje?

Big Strike Bowling

Kūrėjas: Coresoft | **Leidėjas:** Take 2 | **Data:** 2003-04-17 | **Žanras:** sportas

Kėglių žaidimai į konsoles atkeliavo vėlai, mat simuliuoti įvairias kamuolio atsitrenkimo į kėglius situacijas nėra taip paprasta. Kėgliais konsolėse padoriai buvo galima pažaisti tik atsiradus Saturn ir, žinoma, PSone sistemoms. Pirmuoju rimtu bandymu tapo Ten Pin Alley, pasirodęs 1996-aisiais. Žaidimui pavyko gan tikroviškai atkurti žaidimo kėgliais jausmą ir pralinksminti žaidėją kad ir prastos kokybės, bet kvailais ir linksmais veikėjais.

Coresoft nusprendė eiti panašiu keliu ir sukūrė naują linksmą ir spalvingą kėglių žaidimą. Keisčiausi yra Big Strike Bowling veikėjai — tiesiog superdeformuotų keistuolių komanda. Dar linksmiau tai, kad rutulius jie ridena ne kokiame nors

normaliame kėglių klube, bet įvairiose ryškiai nupaišytose vietose, kurios skiriasi savo motyvais ir yra atitinkamai pagal juos pavadintos. Kovosime Rocking Lanes, Hula Bowl ir kitose smagiose vietose.

Big Strike Bowling siūlo visai nemažai režimų. Open Game sudalyvausime standartiniame dešimties „laukų" mače, Team

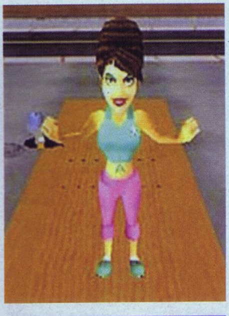
Game su vienu ar dviem draugais galėsime kovoti prieš tokį pat kompiuterio valdomų oponentų skaičių, Progressive Play vienam pačiam teks įveikti net 16 priešininkų ir laimėti piniginius prizus, o Turnament režimuose iki 6 žaidėjų paeiliui galės varžytis vienas su kitu ar su 32 kompiuteriniais priešininkais eliminavimo turnyre. Visai neblogai, ar ne? Vienintelis rimtas uždavinys — įtikinti vieną ar daugiau draugų išbandyti šį žaidimą kartu, nes vienam jis greitai nusibos.

Painią kėglių žaidimo fiziką į Big Strike Bowling kūrėjai perkėlė pusėtinai. Rutulys ir kėgliai juda kaip priklauso, tačiau sunku normaliai valdyti patį veikėją. Nors tam reikalui ir turime net du matuoklius — galios ir tikslumo, neretai sėkmė labiau priklauso nuo žaidimo norų, nei nuo žaidėjo įgūdžių. Galia ir tikslumas priklauso nuo trijų mygtukų paspaudimų. Taip pat prieš muššdami sureguliuojame būsimąją kamuolio trajektoriją, kurią mums ekrane parodo ryški strėlė. Tiesa, dažnai vaizdą užstoja didelė veikėjo galva, bet kentėti galima. Nors žaidimas ir skirtas, rodos, lengvam pažaidimui, tačiau jo valdymas priverčia rimtai susikaupti ir sutelkti jėgas.

Animaciniai Big Strike Bowling veikėjai tiesiog sulipdyti iš stereotipų. Jie gan smagūs, bet kažkokie bendri. Žaidimas labai ryškus ir spalvotas, kas gal ir nuslepia ne itin kokybišką jo išvaizdą, tačiau ji tokia ir yra. Į visą žaidimo nuotaiką labai gerai įsiterpia veikėjų animacija: jie džiaugiasi sėkmingai pataikę ir baisiausiai pyksta prametę pro šoną. Smagu ir tai, kad Big Strike Bowling siūlo daug įvairių aprangos ir kitų priedų, kuriuos galima nusipirkti už laimėtus pinigus.

Garso efektai taip pat teisingai parinkti, jie linksmi ir lengvi, tarsi tiesiai iš tų kvaištelėjusių animacinių filmukų. Žinoma, kokybiškai atkurti iš esmės du garsus — kamuolio riedėjimą ir trenkimasį į kėglius — nėra sudėtinga, bet vis tiek smagu, kad jie gerai veikia. Veikėjai, aišku, turi ir tam tikrą žodyną, tačiau jis nėra nei įžeidžiantis, nei kažkuo intriguojantis. Laimei, veikėjai žaidime iš tiesų nekalba — taip būtų tik blogiau :).

Trumpai tariant, Big Strike Bowling yra tipiškas biudžetinio žaidimo pavyzdys, bet režimų įvairovė, spalvinga aplinka ir smagi nuotaika kiek kilsteli jį virš eilinių „naujų“ PSone žaidimų. Tiesiog pasikvieskite kelis draugus, pabaladokite kėglius ir tikrai smagiai praleisite laiką. Linkėjimai Elui Bandžiui :)!



PLIUSAI & MINUSAI

+ galimybė žaisti net šešiese
+ nemažai režimų ir papildomų dalykėlių
– tik keli veikėjai ir nedaug arenų
– keista smūgiavimo sistema

ĮDOMUMAS 76
Veikėjų ir arenų ne daug, bet įvairūs režimai ir smagi nuotaika tai atsveria.

GARSAS 67
Animacinis spalvingas filmukas apie kvaištelėjusius kėglių žaidėjus.

MUZIKA 72
Kokia ten muzika, tikrai ne kaip kėglių klube.

GRAFIKA 80
Paridenam, trenkiam, apsidžiaugiam arba susinervinam. Štai ir visi garsai. Bet kokybiški!

VALDYMAS 64
Lyg ir turėtų būti paprastas ir lengvas, tačiau taip tikrai nėra.

IŠVADA
Kvailokas, tačiau smagus kėglių „baladoklis“.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 67

ELECTRONIC ARTS™

KRYŽIAŽODŽIŲ KONKURSAS

SUDARYKITE KRYŽIAŽODĮ APIE ELECTRONIC ARTS ŽAIDIMUS IR LAIMĖKITE NET TRIS NEREALIUS EA SPORTS MARŠKINĖLIUS!

Army Men: Sarge's Heroes

■ **Kūrėjas:** 3DO | **Leidėjas:** 3DO | **Data:** 2000-04-14 | **Žanras:** RTS

Dauguma ankstyvojoje vaikystėje esate žaidę su žaisliniais kareivėliais. Tie, kas žaidė, dabar vėl prisimins tuos nutrūktgalviškus nuotykius, o kurie nėra patyrę šio jausmo — supras, kokį gerą dalyką jie vaikystėje pražiopsojo...

Rudųjų generolas Plasto sumanė klastingą planą, kaip užbaigti amžinai besitęsiantį karą tarp Žaliųjų ir Rudųjų. Jis su savo pakalikais pagrobė penkis aukšto rango Žaliųjų (jiems tenka geriečių vaidmuo) karininkus ir įvairiose vietose pastatė teleporto vartus į žmonių pasaulį, kuriais gabeno niekam iki šiol nematytus šiurpą keliančius ginklus — padidinimo stiklus ant ratukų, kuriais galima išlydyti minias priešų. Negana to, jis pasiuntė ištisas armijas priešų į Žaliųjų frontą, taip sukeldamas tikrą sąmyšį. O po viso to dar pagrobiama paties Žaliųjų taktiko, pulkininko Grimm dukra, seržanto Hawk meilė.

Žinoma, už tokius akiplėšiškus veiksmus negalima atleisti. Vadovaudamasis tokia nuostata, Hawk pats vienas imasi išvaduoti įkaitus ir susidoroti su blogdariais. Jis teturi radijo ryšį, kuriuo gauna nurodymus iš pulkininko, ir daug daug ginklų... Pradėję misiją, gausite vieną arba kelis tikslus, kuriuos visus būtina įvykdyti, nes kitaip negalėsite patekti į sekantį lygį. Tikslai visuomet aiškūs, o likusius klausimus išsklaido radaras, kuris parodo ne tik tikslus, bet ir priešų buvimo vietą. Pernelyg lengva? Galbūt. Kuomet iš anksto žinote apie priešų lokaciją, jų pasalos nueina šuniui ant uodegos. Tačiau kūrėjai apie tai nepamiršo — radarą galėsite bet kada išjungti. Taigi tik nuo jūsų sugebėjimo atsispirti pagundai priklausys dalis žaidimo žavesio. Išjungtas radaras skatina veikti žymiai lėčiau ir atsargiau, įdėmiau ištyrinėti aplinką. Radarą įjunkite, jei norite greitos ir gan lengvos kovos, kuri ilgai neužtruktų.

Jūsų valdomas herojus, seržantas Hawk, yra gan sportiškas vyrukas, tačiau kiek apribotomis galimybėmis dėl kai kurių programuotojų klaidų. Žinoma, nereikia užmiršti, kad šis žaidimas pasirodė gana seniai, kuomet iš žaidimų buvo reikalaujama mažiau nei dabar. Seržantas gali bėgti įstrižai, šaudyti atsiklaupęs bei atsigulęs, šliaužioti, laipioti,

šokinėti, staigiai apsisukti 180 laipsnių kampu, šaudyti bėgdamas, bėgdamas griūti į priekį ir pereiti į šliaužimą, meistriškai valdyti ginklus. Tačiau seržantas vis tik ne viską moka! Jis nemoka... vaikščioti!

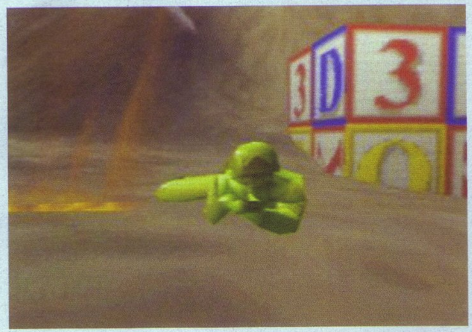
Valdymas akivaizdžiai sukurtas rodyklėms, o ne analogams. Nors pastarieji veikia (tiksliau, tik kairė svirtis), tačiau rodyklėmis valdymas žymiai tikslesnis ir patogesnis. O kadangi veikėjas nepalaiko tokios funkcijos kaip vaikščiojimas, mažiau palenkus analoginę svirtį vaizdas ima trukčioti, o veikėjas — mirkčioti ir mirgėti. Trumpai tariant, taip nepažaisite, nors tokia funkcija būtų

tiesiog aukso luitas ir daug prisidėtų prie žaidimo atmosferos, nes pasak kūrėjų, tai turėjo būti pusiau stealth žaidimas, kurį būtų galima įveikti tiek stealth, tiek action būdais. Deja, ką mes matome dabar — tai grynas action, ir koks jis bebūtų puikus, stealth čia — nė kvapo.

Ginklų arsenalas nemažas, ir visais jais labai smagu naudotis. Rasite šautuvų, automatų, snaiperinių šautuvų, minų, mortyrą, visų mylimas bazukas. Visais ginklais galima taikytis pirmu asmeniu. Automatais bei šautuvais šaudyti yra paprasčiausia, tačiau reikia išmokti teisingai naudotis strafe funkcija. Lengviausia priešus nugalėti bėgant apie juos puslankiu ir šaudant. Šaudyti neskubėkite, nes tuomet visos kulkos pasieks savo tikslą ir sutaupysite šaudmenų. Tuo tarpu priešas bus suglumintas tokio jūsų judrumo ir šaudys kur nors pro šoną. Galbūt tai viena iš programuotojų klaidų, tačiau tokiu būdu naikinti bejėgius priešus išties linksma. Kitą taktiką sugalvoti reikės, jei priešų bus daugiau. Tada praverstų puikiai kovai sukurti lygiai, kuriuose galėsite slapstytis už dėžių ar kitų daiktų bei gamtos kūrinių. Kai kuriose dėžėse galite rasti amunicijos ar vaistinėlių. Tačiau neapsigaukit ir nesunaikinkite visų dėžių, kol priekyje matote priešus, kitaip liksite be priedangos. Bazuka šaudyti sudėtingiau, nes jos labai lėtas užtaisymas, tačiau griaunamoji galia tokia didelė, kad nėra geresnio ginklo tankams naikinti... na, nebent mortyra, bet čia jau skonio reikalas. Snaiperinį šautuvą naudoti įdomu, tačiau neapleidžia netikrumo jausmas — niekada negali būti tikri, kad kulka pasieks priešo galvą, į kurią esate taip tiksliai nusitaikę. Ta pati taisyklė galioja ir nugarai, ir visoms kitoms Rudojo galūnėms. Kartais kulka pasiekia tikslą, ir priešininkas tikroviškai žūsta, o kartais net neatkreipia dėmesio, kad ką tik gavo švino (tiksliau, plastmasės) gabalą į savo plastmasinį šonkaulį.

Turbūt stipriausius pojūčius stealth žanre suteikia minos, daugiausiai skirtos tankams naikinti: nesislapstydami nuo tanko ugnies, stebite jo kontrolės posto ribas ir kelius, kuriais jis migruoja pirmyn–atgal ir bando apsaugot jam paskirtą objektą ar praėjimą. Tada jo kelyje išdėliojate minas ir, klastingai pasislėpę už šalikelės medelio, grožitės sprogimų kamuoliais ir šokate pergalės šokį (šokti reikės šioje ekrano pusėje, nes, kaip bebūtų gaila, žaidimas tokios galimybės nesuteikia ;)).

Kamera elgiasi gana tvarkingai, tik



nelabai sutaria su analoginėmis svirtimis, o grafika nėra tokia graži, kaip galima buvo tikėtis. Matymo laukas nedidelis, pridengtas varganu „rūko efektu". Veikėjo judesiai gražūs, tačiau ne visi perėjimai tarp judesių tvarkingai užbaigti. Pasitaiko grafikos klaidų, tekstūros kartais iškraipomos žvelgiant į jas iš skirtingų taškų.

Tuo metu, kada buvo išleistas šis žaidimas, jau turėjome ne vieną ir ne du gražesnius pavyzdžius, tačiau Army Men žaidimo tikslas buvo ir yra įtraukti žaidėją ne vizualiais stebuklais (nors nedrįsčiau teigti, jog žaidimas grafiškai bjaurus ir nepriimtinas), o nepaprastais nuotykiais, pilna veiksmo ir nemonotoniška žaidimo eiga.

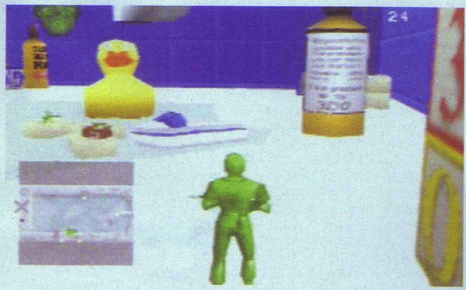
Lygius, kurių bus virš tuzino, skiria nuostabūs, tiesiog TOBULI video intarpai. Jie turi pakankamą dozę humoro, žavią animaciją ir daug veiksmo, be jokių kvailų scenų ar beprasmiškų dialogų.

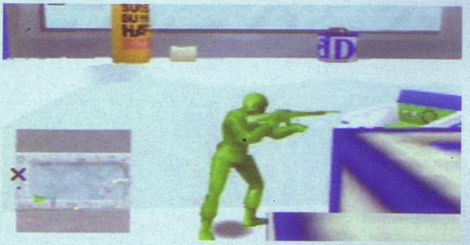
Iš kitų žaidimas išsiskiria savo platesnėmis, nei tuo metu buvo įprasta, galimybėmis. Tik įsivaizduokite: nieko blogo neįtardami bėgate lauku ir staiga priešais išnyra pora tankų ir keli priešo kareiviai. Pasislepiate už dėžės nuo parskrendančių kulkų, padarote kelis jau minėtus puslankius ir atsikratote visų kareivių, tuomet pagrobiate tanką ir juo išvažiuojate ieškoti kitų aukų, prieš tai, žinoma, susprogdinę šalia stovėjusį priešų tanką. Transporto priemonės — labai gera alternatyva bėgimui pėsčiomis, smarkiai paįvairinanti visą žaidimą.

Dar prie netradicinių ir žaidimą pagyvinančių aparatų priskirčiau minų detektorių. Paėmę jį į rankas, galite iš lėto judėti minų lauku ir atrasti minų buvimo vietas.

Kai kurias misijas privalėsite įveikti dviese — su kompiuterio valdomu kareiviu. Deja, pastarasis dažniausiai būna bukas kaip bato aulas ir neria į priešo ugnį nekreipdamas dėmesio į kitapus ekrano skambančius keiksmus. Ir nors tai grynų gryniausias programuotojų nerūpestingumo požymis, galime įsivaizduoti, kad taip norima parodyti mūsų galią ir didvyriškumą...

Kai pirmąkart įveiksite žaidimą, rasite dar daug dalykų, kurie suteiks progą praleisti daugiau laiko su vos





ne geriausiais draugais tapusiais herojais. Tiesą sakant, galutinis ispūdis perėjus žaidimą — ne ką prastesnis, nei pažiūrėjus gerą veiksmo filmą. Na, o malonumui pratęsti siūlomi dar du — taigi iš viso 3 sudėtingumo lygiai, plius video intarpų peržiūra, puikus daugelio žaidėjų režimas bei Army Men: Air Assault parodomoji versija.

Tiesa, vertėtų užsiminti apie daugelio žaidėjų režimą. Jį žaisti gali nuo dviejų iki keturių žmonių (antruoju atveju reikalingas multitapas). Pasirinkę vieną vietovę iš tų, kuriose apsilankėte misijų metu, kovojate prieš savo draugus (žaidimo metu — priešus ;)), renkate ginklus bei šaudmenis. Tai standartinis trečio asmens deathmach principas. Valdymas nesiskiria nuo viso žaidimo valdymo, tik šįkart, vietoj gausybės silpnų, kausitės prieš vieną galingą priešą.

Žaidimo muzika savo dramatiškumu primena legendines MOH melodijas. Maloni ausiai orkestro muzika skamba lyg iš garsaus klasika tapusio kino filmo. Patekę į pasalą, išgirsite energingą ir verčiančią veikti muziką; sėkmingai išgelbėję savo kailį — pergalingą ir atpalaiduojančią melodiją. Visa bėda, kad ne visur sutvarkyti muzikos perėjimai. Be to, minėtoje situacijoje su pasala, jei grįžtume į tą pačią vietą po kiek laiko, užgrotų ta pati energinga muzika, nors priešai jau seniai būtų pasiųsti anapilin (arba į plastmasės perdirbimo gamyklą ;)). Tokiose situacijose melodijos skambėjimas atrodo išties kvailai, vis tik muzika yra nuostabi. Tai labai supainioja žaidėją ir šis pasimeta tarp meilės ir neapykantos žaidimo muzikai. Tuo tarpu garsai nėra daugiau nei vidutiniški, tačiau ir nė truputėlio mažiau. Tradiciniai ginklų skleidžiami garsai ir priešininkų riksmai pernelyg nežavi. Tačiau masiškesnėse scenose viskas susilieja su audringa orkestro muzika ir virsta į svaiginančią kakofoniją, kuri apsupa mus ir įtraukia į veiksmo sūkurį. Tada pasijuntame lyg būtume vos kelių centimetrų ūgio, bet galintys nuveikti didžius darbus, kokių kiti nenuveikia per visą savo gyvenimą...

SIUŽETAS	90
GARSAS	60
MUZIKA	74
GRAFIKA	58
VALDYMAS	55

IŠVADA

Puikus nuotykis, kurį pasaldina mieli intarpai bei intriguojantis siužetas, tačiau apkartina problemos su valdymu, grafika ir garsu...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72

Baitukas
ir partneriai
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Vilnius, Savanorių pr. 32, tel. 21 36 805
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo parduotuvės)
K.Donelaičio g. 26, tel./faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima" IIa.
www.baitukas.lt, info@baitukas.lt

Didysis vasaros išpardavimas!

XL screenmate tik 199-

Digital vairamentė ~~29-~~ 19-
Vairamentė DShock ~~49-~~ 28-

Multisisteminis PS One ~~389-~~ 369-
PS One PAL ~~339-~~ 319-

PSX ir TV antenos jungtis ~~24-~~ 14-
Atminties kortelė ~~19-~~ 17-

PS One pistoletas ~~79-~~ 69-

Originalūs PS One žaidimai nuo 39,- Lt

Multisisteminis PS2 ~~1199-~~ 1099-
PS2 PAL ~~949-~~ 869-

PS2 Vairas ~~169-~~ 129-

Action Replay 2 ~~169-~~ 149-
Atminties kortelė ~~149-~~ 139-

Liepos mėnesį Baituko parduotuvėse

Enter the Matrix	249-	Devil May Cry 2	198-
Midnight Club 2	198-	FIFA Football 2003	198-
Silent Hill 3	249-	Clock Tower 3	249-
Splinter Cell	168-	Final Fantasy X	198-
The Sims	198-	SOCOM U.S. Navy SEALS	249-
NBA Street Vol.2	198-	Gran Turismo 3 A-spec	128-
Grand Theft Auto: Vice City	198-	Pro Evolution Soccer 2	249-
Moto GP 3	249-	Def Jam Vendetta	198-
Eye Toy Play	219-	War of the Monsters	198-
Tomb Raider: The Angel of Darkness	188-	F1–2000	79-
The Getaway	198-	WRC II Extreme	198-
		Matal Gear 2 sunbstance	249-

Gameboy Advance SP tik 489-

Gameboy Color ~~389-~~ 299-
Dėklas ~~29-~~ 19-

Gameboy Advance ~~469-~~ 359-

DVD nuotolinio valdymo pultelis XBox konsolei ~~132-~~ 119-

GBA Dėklas ~~29-~~ 19-

GBA apšvietėjas su didinimu ~~29-~~ 19-

GBA tinklo laidas ~~39-~~ 29-

Įtampos adapteris su akumuliatorium ~~69-~~ 39-

IRGI ŽAIDIMAI

GBA LENKIA PS2?

Nintendo pateiktame pranešime spaudai teigia, kad *Game Boy Advance* šiuo metu yra geriausiai perkama konsolė Šiaurės Amerikoje. Kompanija nepateikia skaičiukų, tačiau tikina, kad GBA pardavimai sudaro 45 % praėjusį mėnesį parduotų konsolių. Dar daugiau, *Nintendo* tvirtina, kad per pirmąjį šių metų pusmetį GBA pralenkė *PlayStation 2* ir JAV šiuo metu 6 iš 10 geriausiai parduodamų žaidimų skirti būtent nešiojamajai konsolei. Pardavimus tikimasi dar padidinti rugsėjo mėnesį, kai pasirodys dviejų naujų spalvų - „arktinės žydros" ir „ugninės raudonos" - GBA SP įtaisai.

NINTENDO SULĖTINA GAMECUBE GAMYBĄ

Nintendo pranešė, jog stabdys *GameCube* sistemų gamyba, kad pilnai išparduotų šiuo metu sandėliuose esančius produktus. Kompanija neseniai pranešė, kad praėjusį ketvirtį padavė tik 80,000 vienetų *GameCube* sistemų. Nepaisant to, kompanija tikisi pasiekti 6 milijonų vienetų pardavimo tikslą iki fiskalinių metų pabaigos (2004-ųjų kovo). *Nintendo* priemė keletą sprendimų, kurie turėtų paspartinti prekybą: įdiegta nauja vartotojų apdovanojimo sistema ir paskelbti trys nauji projektai.

PASKELBTAS DOOM 3 KŪRĖJAS XBOX'UI

Activision savo *European Activate* renginyje paskelbė, kad *Doom 3* jungti *Xbox* sistemai kurs kompanija *Vicarious Visions*. Tiesa, *Activision* atstovai šio pranešimo dar nepatvirtino. *Vicarious Visions* yra kūrybinė kompanija, kūrusi *Tony Hawk's Pro Skater* žaidimus GBA sistemai bei *Jedi Knight II: Jedi Outcast* jungtis *Xbox* ir *GameCube* konsolėms.

Doom 3 'Xbox išleidimo data dar nepaskelbta.

SYBERIA ATKELIAUJA Į XBOX

Microids paskelbė, kad *XS Games* pasirašė sutartį platinti populiarųjį PC žaidimą *Syberia Xbox* konsolei. Žaidime valdome merginą Keit Volker, advokatę, patenkančią į paslaptingą istoriją, vedančią ją per unikalų ir meniškai sukurtą pasaulį.

„Po didžiulės finansinės *Syberia* sėkmės ir kritikų pripažinimo PC rinkoje, nebuvo dvejonių pasirašyti leisti *Xbox* versiją", — kalbėjo *XS Games* CEO Styvas Grosmanas. „Grynas nuotykių žanras konsolės rinkoje beveik neegzistuoja ir mes tikime, kad tarp *Xbox* žaidėjų atsiras auditorija tokiam žaidimui".

NAUJOS INFINIUM PHANTOM DETALĖS

Nerimtai vertinti ketinimai ir pranešimai apie naują *Infinium Labs* konsolę *Phantom*, pasirodo, yra visai rimti ir kūrėjai pateikia vis daugiau detalių apie šią paslaptingą ateities "superkonsolę". Apie šio projekto rimtumą byloja jo finasavimas: *Infinium Labs* ir *Phantom* konsolei skirti mažiausiai 25 milijonai JAV dolerių, o galutinis rezultatas turėtų iš esmės būti *Windows XP* PC sistema be CD ar kitų laikmenų įrenginių. Sistema leis pasirinkti norimas programas ir žaidimus, suteikti patikimą kodą duomenims kietajame diske ir apsaugoti jų parsisiuntima *broadband* tinklais. Kol kas nepateikta galutinė sistemos kaina, tačiau diskutuojama apie 400 JAV dolerių įkainį. Taip pat žinoma, kad *Phantom* pagrindas bus apie 2 GHz procesorius, kurio pajėgumo užteks visiems moderniems žaidimams. *Phantom* verslo modelis iš esmės skirsis nuo kitų konsolių ar PC žaidimų pardavimų. *Infinium* žada sudaryti didžiulę žaidimų biblioteką, iš kurios konsolės savininkai galės saugiai parsisiųsti norimus žaidimus. *Infinium* teigia, kad šia idėja ir pasiūlymu sudomino daugiau nei 500 žaidimų leidėjų, tačiau kol kas jokių detalių apie konkrečias kompanijas ar žaidimus nepateikta. Jei *Infinium Labs* ištiesų pavyks užtikrinti parsisiuntimo saugumą, toks modelis gali būti labai parankus leidėjams, išvargintiems sunkios ir nesibaigiančios kovos su piratavimu. Nors ši idėja ir skamba viliojančiai, kūrėjai neišvengs ir su PC sistema susijusių problemų, įvairių neatitikimų, pataisų valdymo ir kitų smulkmenų, kurios nevargina dabartinių konsolių žaidėjų, tad „didžioji trijulė" dėl naujo konkurento baimintis neturėtų. Tiesa, viską pamatysime tik sulaukę sistemos pasirodymo.

Pokemon Ruby ir Saphire

Kūrėjas: Nintendo | Leidėjas: Nintendo | Data: 2003-07-25 | Žanras: platforma

DVIGUBA DUOKLĖ POKEMONAMS

Dievinami ir nekenčiami, pagaliau pokemonai atkeliavo ir į Game Boy Advance konsolę. Daugumai „pokemoniakų" šis laukimas buvo be galo sunkus, mat po GBA pasirodymo jame apsilankė visos didžiausios žaidimų dinastijos: Zelda, Mario, Wario ir netgi Kirby. Pokemonai, kaip ir priklauso didžiosioms žvaigždėms, į menę įžengia gerokai vėliau ir, apšviesti ryškių prožektorių, puikuojasi savo išvaizda.

Ruby ir Saphire prasideda nuo jūsų veikėjo susitikimo su profesoriumi Birču, legendiniu pokemonų ekspertu. Jis papasakoja jums, kad keliausite į profesoriaus gimtąjį miestą Litlrūtą, Hoeno žemėje. Tada galėsite pasirinkti pagrindinio veikėjo lytį. Jei pasirinksite berniuko vaidmenį, teks kautis su profesoriaus dukra Mai, o jei mergaitę - su sūnumi Brendonu. Ir štai tada kelionė prasidės.

Tipišku pokemonišku stiliumi jūs atkeliaujate į Litlrūtą. Greitai apkeliavę miestą užtiksite, kad profesorių Birčą užpuolė laukinis pokemonas Poochyena — vienas iš 100 visiškai naujų padarų. Kad padėtumėte profesoriui išsigelbėti, iš jo kuprinės turite išsirinkti vieną pokemoną. Taip į jūsų rankas pateks pirmasis pokemonas. Nuo šios vietos žaidimo „geimplė-jus" bus labai pažįstamas bet kuriam žaidėjui, nors kartą ragavusiam pokemonų duonos. Jūs vaikštote, bėgiojate ar važinėjate iš kaimo į kaimą, plepate su sutiktais išprotėjusiais žmonėmis, kovojate su kitais pokemonų treneriais, sprendžiate galvosūkius ir plečiate savo kolekciją gaudydami laukinius pokemonus.

Nors ir tradicinis, Pokemon žaidimas vis tik turi šiek tiek patobulinimų. Žaidėjai pastebės daugiau mini žaidimų bei papildomų kvestų: dviračių lenktynes, keistą suodžių rinkimą bei paradavimą stiklo pūtikui. Radio transliacijas, vykusias Gold ir Silver žaidimuose, pakeitė TV kanalas, kurį galima pažiūrėti Hoeno namuose. Turėsite netgi galimybę patys papulti į televiziją — žurnalistai iš jūsų ims interviu, o savo atsakymus matysite sekančioje transliacijoje. Perdirbta ir pokemonų saugojimo sistema. Senąją susisiekimo mobiliais telefonais su kitais treneriais sistemą pakeitė vadinamosios Trenerių Akys — tai išsami duomenų bazė, kurioje saugomi visi duomenys apie draugiškus trenerius.

Pokemon žaidimo esmė — kovoti su kitais pokemonų treneriais ir tapti geriausiu. Gaudote laukinius pokemonus, auginate juos ir mūšiuose keliate jų statistikas, taip kurdami geriausią kovotojų komandą. Jūsų tikslas — nukauti visus aštuonis Gimnastikos salės lyderius ir laimėti jų Gym ženklelius. Tada galite susikauti su Elitiniu Ketvertuku bei Pokemonų Čempionu (Pokemon lygoje Ever Grande mieste).

Žinoma, niekur iš žaidimo nedingo ir privalomieji jausminiai ir „genetiški" dalykai. Kad sėkmingai keliautumėte žaidimu, turėsite dažnai padėti draugams ir atlikti galybę kvestų. Dažniausiai teks įsivelti į įvykius, susijusius su aplinkosauga, mat Hoeno ekologiją nori paveikti dvi prieštaraujančios grupuotės — Team Aqua ir Team Magma.

Ruby ir Saphire tarpusavyje, žinoma, skiriasi, bet ne tiek daug. Dažniausiai nuo žaidimo „spalvos" priklauso, kur kokie pokemonai pasirodys.

Kompanija Nintendo, rodos, nesuklydo su šia pokemonų karta. Galbūt šie žaidimai ir nepakeis „ne gerbėjų" nuomonės (nemėgstantys tiesiog prie jų nesilies :), tačiau šio unikalaus sporto mėgėjams bei naujiems žaidėjams, norintiems išbandyti šį legendinį žaislą, Ruby ir Saphire tikrai tiks.

|Ryčkal

+ PRIVALUMAI
- + Daug naujų pokemonų rūšių.
- + Papildomi kvestai ir mini žaidimai

- TRŪKUMAI
- – Skirtingų spalvų žaidimai nelabai skiriasi
- – Išvaizda galėtų būti geresnė.

Kai tik manėme, kad jie jau apsiramino, Pokemonai kirto vėl, ir ganėtinai stipriai.

IŠVADA 86

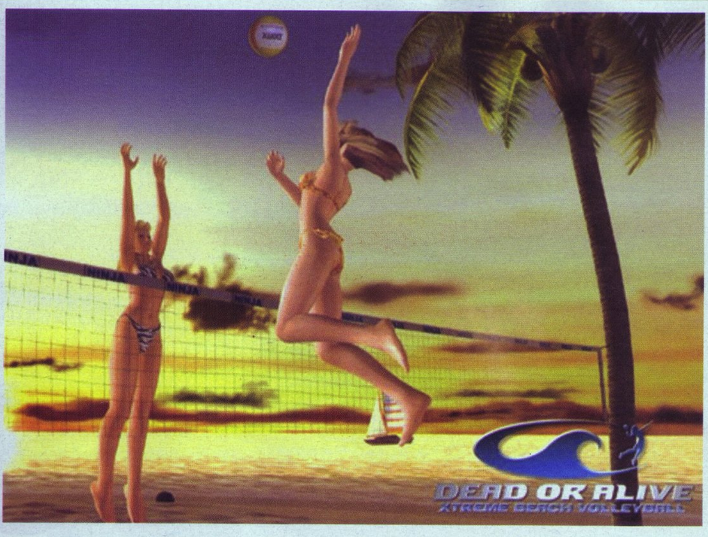
GARSAS 64
Game Boy Color kokybė...

MUZIKA 84
Demonstruojamos GBA technikos galimybės.

GRAFIKA 68
Kiek per silpna kaip GBA žaidimui, tačiau yra įdomių efektų ir detalių.

VALDYMAS 90
Galimybių daugiau, bet nesudėtingas.

SIUŽETAS 94
Tikra „pokemoniška" pasaka su ekologijos motyvais.



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

Kūrėjas: **Tecmo** I Leidėjas: **Microsoft** I Data: **2003-04-28** I Žanras: **sportas**

MAUDYMOSI KOSTIUMĖLIŲ PARODA

Vietoj dar vienos Dead or Alive muštynių serijos Tecmo šį kartą nusprendžia mus pamaloninti labai vasariškai. Karštos merginos, prieš tai rodžiusios kovinių menų sugebėjimus, dabar žaidžia paplūdimio tinklinį ir demonstruoja maudymosi kostiumėlių kolekcijas.

Viskas prasidėjo nuo to, kad DOA veikėjas Zekas, kuris čia atrodo ir kalba kaip Denisas Rodmanas, laimi pagrindinį prizą Las Vegase (tai žinome dar DOA 3 pabaigoje). Žinoma, paaukoti pinigų labdarai ar kokiam fondui jis nė nesiruošia, o vietoj to nusprendžia nusipirkti tropikų salą. Įvykdęs sumanymą jis į savo kurortą sukviečia tik DOA merginas (be abejo, kam jam reikalingi raumeningi vyrukai?), kad jos pasilinksmintų ir pažaistų tinklinį.

Taip atsiduriate saloje ir pradedate žaidimą. Galite rinktis iš septynių DOA 3 merginų ir vienos naujos veikėjos. Žaisdami tinklinį ir tiesiog atostogaudami saloje galite praleisti iki dviejų savaičių. Kiekvieną dieną per ribotą laiką reikia atlikti skirtingus dalykus: parduotuvėse nusipirkti maudymosi kostiumėlių, dovanų ir aksesuarų, pasimėgauti paplūdimiais ir pažaisti tinklinį.

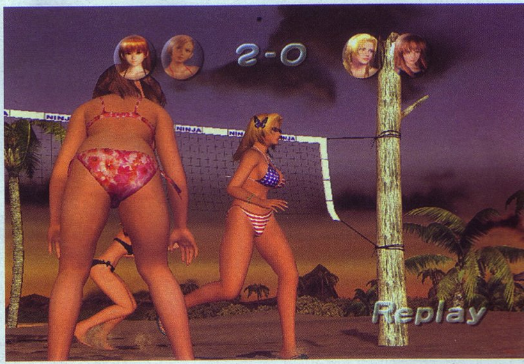
Iš DOA Xtreme Beach Volleyball pavadinimo nesunkiai galima būtų išmesti žodelį „Xtreme". Čia nėra

nieko ekstremalaus — tiesiog smagus ir neitemptas paplūdimio tinklinis. Žaidžiant nėra jokių aikštės ribų, jokių indikatorių, kur nusileis kamuolys, ir jokių galios stulpelių. Paprasčiausiai matome kamuolį mušinėjančias merginas ir surinktus taškus. Kamera šokinėja pirmyn-atgal, rodydama tik priimančią pusę. Kamuolį kontroliuojame paprasčiausiai stumdydami analogines rankenėles. Kuo stipriau spaudžiame, tuo smarkiau mergina muša kamuolį. Norint tiksliai pataikyti, reikia kuo arčiau priartėti prie tos vietos, kur kris kamuolys. Kitą darbo dalį atlieka kompiuteris, valdydamas jūsų komandos draugę.

Kiekvienos partnerės žaidimas skirsis priklausomai nuo veikėjos savybių ir įgūdžių. Atitinkamai pagal ją subalansavę savo veikėją, bandysite sukurti kuo geresnį duetą. Žaisdami galite patikėti partnerei visą „juodą" atakų darbą, tačiau jums vis tiek reikės nemažai palakstyti. Galite žaisti šalia tinklo, priimdami ir kirsdami smūgius, arba galite atakuoti iš galinės linijos ir viską matyti prieš akis. Bet kuriuo atveju partnerė turėtų žinoti, kaip reaguoti į jūsų judesius. Žaidimas leidžia pastumti komandos draugę į skirtingas pozicijas (jai, beje, tai nelabai patinka), kol kamuolys būna priešininkų pusėje, tačiau kai kamuolys pas jus, jokios įtakos partnerei nepadarysite.

Be tinklinio, saloje galima pažaisti ir kitus žaidimus. Viename mini žaidime, pavyzdžiui, reikia šokinėti per plūduriuojančius baseine kvadratus, o naktį galima prašvilpti pinigus žaidžiant kazino žaidimus. Tiesa, kazino žaidimai labai jau supaprastinti: „dvidešimt vieną" žaidžiate tik su krupje, o pokerio taisyklės baisiai paprastos. Įdomu tai, kad DOA Beach Volleyball žaidime labai svarbūs yra santykiai su kitomis merginomis. Kad gerai sutartumėte su kitomis žaidėjomis ir jos jūsų nesugalvotų palikti žaidimo viduryje (taip kartais pasitaiko), turite joms kartas nuo karto pirkti dovanėles, pavyzdžiui, meškučius ar desertus. Ir tai nėra taip paprasta ir kvaila, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio, mat kiekviena mergina turi specifinius poreikius. Pavyzdžiui, Kristi turi silpnybę ginklams! Žinoma, kyla klausimas, kaip saloje rasti ginklų, tačiau tikroviškumą mes jau seniai pamiršome :).

Kiekviena mergina taip pat turi savo maudymosi kostiumėlių kolekciją, kurią galima įsigyti parduotuvėje. Kad „pabaigtumėte"



žaidimą ir surinktumėte visus kostiumėlius, turite susidraugauti su kitomis veikėjomis, pakelti jų nuotaiką ir padovanoti joms savo kostiumėlius. Priklausomai nuo jų nuotaikos, merginos arba priims dovaną, arba išmes ją lauk.

Nemenkas kostiumėlių skaičius bei įvairios galimybės aprengti kiekvieną merginą visais kostiumėliais garantuos ilgas atostogas saloje. Tačiau kai tik jums nusibos rinkti maudymosi garderobą ir bendrauti su merginomis, daugiau žaidime nieko įdomaus nerasite. Bėda ta, kad DOA nesuteikia tikrų paskatų. Pavyzdžiui, nors ir po kiekvienų varžybų gauname piniginius prizus, galutinio visų varžybų rezultato nėra, taigi dingsta didesnis tikslas. Open-end "geimplėjus", žinoma, atpalaiduoja, atspindi tikras atostogas, tačiau kažkokio galutinio apdovanojimo vis tiek reikėtų.

Smarkiai kaltinti kūrėjus už tokias smulkmenas gal ir nereikėtų. Ypač žinant tai, kad geriausią DOA žaidimų atributą — merginas — jie sukūrė tiesiog nepakartojamai. Išlaikyta visa žymioji DOA „geometrija" ir „fizika" :). Žaidimas išties leidžia mėgautis visomis šiomis grožybėmis. Pakartojimų metu galima patiems judinti kamerą bei pritraukti vaizdą. Nuostabios ir pačios aplinkos: smėlis, palmės, jūra, saulėlydžiai. Žaidimo muzika tokia, kokia ir turi būti: saldi ir popsiška. Ausyse klykauja, atsiprašau, dainuoja, „Spaisės", Agilera ir kitos pop žvaigždutės. Laimei, to klausyti nebūtina, nes galimybė groti savo muziką iš Xbox kietojo disko čia taip pat yra.

DOA Xtreme Beach Volleyball yra sėkmingas dviejose kategorijose: lengvame tinklinio žaidime ir nerūpestingoje skaitmeninių grožybių demonstracijoje. Įdomu paeksperimentuoti su draugystės aspektu, parankioti įvairių daiktų. Tiesiog lengvos ir saldžios atostogos paplūdimyje gražiausių DOA merginų apsuptyje...

|Ryčka|

+ PRIVALUMAI

+ įdomus „draugystės" elementas
+ patogus analoginis valdymas
+ jūs tik pažiūrėkit, kaip jos atrodo!

- TRŪKUMAI

- nėra didesnio tikslo ir apdovanojimo
- nėra taikymosi
- ypač lengva žaidimo strategija

Kaip bebūtų keista, žaidime puikios ne tik merginos, bet ir pats tinklinis.

IŠVADA 87

GARSAS 76
Merginų plepėjimai galiausiai vis tiek nusibosta. Daugiau nieko įspūdingo.

MUZIKA 72
Labai jau popsiškas garso takelis. Per saldu.

GRAFIKA 100
Nuo plaukų iki pirštų galiukų — tai vieni geriausių matytų veikėjų modelių.

VALDYMAS 85
Veiksmų įvairovė maža, tačiau viskas suprantama ir patogu.

ĮDOMUMAS 87
Lengvas kamuolio padaužymas ir įdomūs santykių valdymo mechanizmai.

Sonic Adventure DX Director's Cut

Kūrėjas: Sonic Team | Leidėjas: SEGA Europe | Data: SEGA Europe | Žanras: platforma

NAUJI SENI NUOTYKIAI

Pasirodžius SEGA Genesis platformai, Sonic the Hedgehog tapo tarsi šviežio oro gūsiu visiems, kuriems įgriso Mario ir kitos ilgametės platformerių serijos. Švilpiančiai greitas žaidimas, naujas įdomus veikėjas, ryški grafika — tai buvo viskas, ko reikia. Vėliau mėlynasis ežiukas Sonikas pasirodė Dreamcast platformoje, šį kartą išplėstas iki trijų matavimų — 3D Sonic Adventure tapo vienu įdomiausių platformos žaidimų. Dabar sutikime dar vieną Soniko kartą.

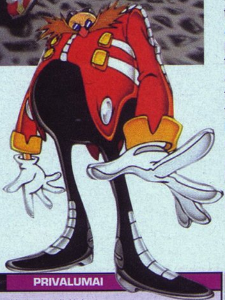
Perkeldama Sonic Adventure žaidimą į GameCube sistemą, kūrėjų komanda stengėsi išvengti visų ankstesnių versijų klaidų bei pristatyti saują naujų savybių, paremtų galingesnėmis konsolės galimybėmis. Sonic Adventure DX sudėtas iš greito žiedų rankiojimo, perkelto į trimatę aplinką. Sugrįžo visos kilpos, spiralės, tramplinai ir greitosios konvejerių juostos. Jums, be abejo, tenka pro jas lėkti kuo didesniu greičiu ir taip nuskuosti 30 lygių. Skubėti labai reikia, mat ir vėl teks sustabdyti piktąjį daktarą Robotniką, kuris pasinaudodamas Chaoso Smaragdais nori užvaldyti pasaulį. Žaidimo pradžioje valdote tik Soniką, tačiau keliaudami sutiksite ar turėsite išgelbėti kitus veikėjus, kuriuos vėliau galėsite valdyti. Būsite įsprausti į Teilso, Naklso, Emi Rous, E-102 ar Big kailius. Šie veikėjai dažniausiai turi savo lygius su skirtingais tikslais ir

tempais. Žaidimą tai smarkiai paįvairina, tačiau vis tiek įdomiausia valdyti pagrindinį veikėją Soniką.

Kiekvienas žaidimo lygis sudėtas pagal tam tikrą tvarką. Pirmiausia yra Adventure Field, kur žaidėjai neturi jokių apribojimų ir nėra matuojamas greitis. Būdami šiame lauke, žaidėjai turi kalbėtis su NPC veikėjais ir išsiaiškinti, ką daryti toliau. Galiausiai išsiaiškinę, jie perkeliami į veiksmo sceną. Veiksmo scenos ir yra tikrosios Sonic žaidimo vietos. Čia, žinoma, reikia greitai bėgti, rankioti žiedus ir gelbėti gyvūnus. Kūrėjus verta pagirti už bandymus paįvairinti žaidimą, tačiau Adventure Field atima pagrindinį Sonic žaidimo bruožą — greitį.

Vienas iš įdomiausių naujų Sonic Adventure DX elementų — chao auginimas. Chao yra maži padarai, primenantys pokemonus. Kad užauginti chao, turite susirasti kiaušinį, tada jį perėti ir maitinti. Žaidimo metu chao reaguos į žaidėjo veiksmus, o prisijungus GBA su jais galima žaisti ir mini žaidimus. Tyrinėjant lygius rasite mažus padarėlius (pandas, kengūras ir kitus), kuriuos taip pat galima pasiimti į chao „veisyklą". Nors ši savybė ir neturi daug įtakos pačiam žaidimui, išbandyti tokias „sekančios kartos" galimybes išties smagu.

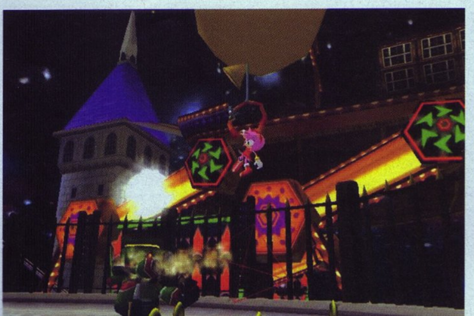
Kitas naujas priedas yra misijų režimas, kurį galima atrakinti išbandžius bet kurio veikėjo nuotykius. Kiekvienas veikėjas turi krūvą misijų, kurios sudėtos Adventure Fields. Misijos yra skirtingos trukmės ir sudėtingumo, tad prisiekusiems žaidėjams tai gali smarkiai prailginti žaidimą. Ilgiau pažaisti leidžia ir Sonic Game Gear nuotykiai. Jie atsirakina kas 20 emblemų, o jų veikimas yra labai šaunus.



Deja, kad ir kaip smagu būtų šį ežiuką valdyti, dažnai mums trukdo neprotinga kamera. Įbėkite į kampą, ir ji užstrigs už kokios uolos. Pakeiskite kryptis, norėdami išvengti priešo, o kamera nespės paskui jus, ir tada jau nebematysite, kas yra prieš akis. Tiesa, kamerą galima valdyti rankiniu būdu, ir kai kuriose scenose tai padeda, tačiau nuolatinis junginėjimas iš rankinės į automatinę tikrai nežavi.

Kadangi šis Sonic Adventure DX yra vadinamoji „režisieriaus versija", neturėtų stebinti, kad žaidimas nesistengia iki galo išnaudoti GameCube techninių galimybių. Kūrėjai nesiekė iš pagrindų atnaujinti grafiką, o tiesiog patobulino ankstesnio žaidimo išvaizdą. Tas nėra labai blogai, kadangi žaidimas vis toks pat ryškus ir spalvingas, milžiniškos aplinkos tiesiog trykšta Sonic dvasia ir vietomis netgi žavi savo kokybe. Visi veikėjai yra išlaikę savo išskirtinę išvaizdą, judesius ir savitą gyvumą. Iš kitos pusės, žaidimas negali pasigirti ypatingais vaizdo efektais, o kūrėjai, nors ir žadėjo, neištaisė visų klaidų. Smagu, kad labai puikiai skamba žaidimo garso takelis. Sonic Adventure muziką girdime visur, kur tik įmanoma, tačiau ji daug kokybiškesnė ir tiesiog užveda. Melodijos gan įvairios: nuo melancholiškų pianino partijų E-102 temoje iki laukinių būgnų. Sonic Adventure DX yra keistas produktas. Nauji žaidimo priedai tikrai malonūs, tačiau vis tiek aišku, kad Sega nepersistengė taisydama senus Dreamcast trūkumus. Dėl to Sonic Adventure DX atrodo kiek skystai ir jau nebeturi pasiteisinimo, kad yra „pirmas naujos konsolės žaidimas". Kaip bebūtų, jis yra šiek tiek pagerintas ir paįvairintas, o kartu ir išlaikęs savo dvasią.

|Ryčka|



+ PRIVALUMAI
- + skirtingi veikėjai
- + daugiau žaidimo galimybių

- TRŪKUMAI
- - per ilgos ir neaiškios *Adventure Field* dalys
- - neištaisytos grafikos ir valdymo klaidos

Sega tikrai patingėjo sukurti kažką naujo, bet ir už tokį perkėlimą galima padėkoti.

IŠVADA 74

Kategorija	Balas	Komentaras
GARSAS	82	*Šniokščia kriokliai, girdisi kiti gamtos garsai, kokybiškai kalba veikėjai.*
MUZIKA	75	*Vietomis muzika per saldi, bet Sonic žaidėjų neturėtų sunervinti.*
GRAFIKA	68	*Atrodo vos vos geriau, nei buvo Dreamcast platformoje.*
VALDYMAS	70	*Pati veikėjų kontrolė gera, tačiau viską gadina kamera.*
ĮDOMUMAS	74	*Keletas įdomių naujų galimybių, bet pagrindinė savybė — greitis — dažnai išnyksta.*

PATARIMAI
PSONE KODAI

MORTAL KOMBAT 4

Kodų meniu
Pasirinkite Versus režimą ir kaip Kombat Kode įveskite 302 213. Tada išeikite iš mačo ir įeikite į Options ekraną. Pažymėkite *Versus* Screen Enabled ir laikykite bloką + bėgimą dešimt sekundžių. Atrakinsite įvairias kodų galimybes.
Pastaba. Vienu metu galima naudoti tik vieną iš galimybių:

Pabaigos
Įjunkite Endings opciją kodų meniu. Norėdami pamatyti pabaigą, pradėkite žaidimą arkadiniame režime ir nugalėkite tik vieną veikėją.

Fatalities 1, 2 ir Level
Atitinkamai įjunkite Fatalities 1, 2 ar Level Fatalities opciją kodų meniu. Norėdami pribaigti priešininką, laikykite žemyn ir spauskite aukštą smūgį.

Naujas ginklas
Laimėkite žaidimą su Kai. Pradėjus naują žaidimą su Kai, jo ginklas bus Raiden žaibo lazda.

Alternatyvūs ginklai
Leiskite veikėjui kautis su trečiuoju kostiumu ir taip gausite alternatyvų ginklą.

Kovos kodai
Įveskite šiuos kodus Versus režimo ekrane ir įjunkite atitinkamą funkciją:

Rezultatas - Kodas
Laimėjimas vienu smūgiu - 123 123
Noob Saibot režimas - 012 012
Raudonas Rain (Rain arena) - 020 020
Sprogstanti kova - 050 050
Neiškrenta ginklai - 002 002
Išjungti permetimus - 100 100
Išjungti maksimalią žalą - 010 010
Atsiranda atsitiktinis ginklas - 111 111
Pradėti su atsitiktiniu ginklu - 222 222
Pradėti su ištrauktais ginklais - 444 444
Daug ginklų - 555 555
Tyli kova - 666 666
Kovoti Goro Lair - 011 011
Kovoti Tomb arenoje - 044 044
Kovoti Rain arenoje - 055 055
Kovoti Snake arenoje - 066 066
Kovoti Shaolin vienuolyne - 101 101
Kovoti Gyvame miške - 202 202
Kovoti kalėjime (Fan arena) - 303 303
Kovoti Ice Pit - 313 313

TOMB RAIDER 2

Visi ginklai ir daiktai (išskyrus raktus)
Žaidimo metu laikykite ėjimo mygtuką ir spauskite: žingsnis kairėn, dešinėn, kairėn, atgal, pirmyn. Atleiskite ėjimo mygtuką ir bet kuria kryptimi apsisukite tris kartus, šokite atgal ir ore spauskite ridenimosi mygtuką.

Lygio praleidimas
Žaidimo metu laikykite ėjimo mygtuką ir spauskite: žingsnis kairėn, dešinėn, kairėn, atgal, pirmyn. Atleiskite ėjimo mygtuką ir apsukite Larą tris kartus bet kuria kryptimi, tada šokite pirmyn ir ore spauskite ridenimosi mygtuką.

Sprogstamas žaidimas
Žaidimo metu laikykite ėjimo mygtuką ir spauskite: žingsnis kairėn, dešinėn, kairėn, pirmyn, atgal, atleiskite ėjimo mygtuką, apsisukite tris kartus, šokite pirmyn ir spauskite ridenimosi mygtuką.

5TH ELEMENT

Kodų režimas
Pagrindiniame meniu spauskite: L1, L2, R2, R1, Select. Dabar galėsite pasirinkti lygius, neribotas gyvybes, ginklus, daiktus ir peržiūrėti visus FMV filmukus. PAL versijoje pagrindiniame meniu laikykite: apskritimas + trikampis + L2.

DRAGON BALL FINAL BOUT

Papildomi kovotojai
Pavadinimo ekrane spauskite: dešinėn, kairėn, žemyn, aukštyn, dešinėn, kairėn, žemyn, aukštyn, Start.

Kovoti kaip Super Bebi
Veikėjų pasirinkimo ekrane laikykite Select ir spauskite kvadratą, kol prasidės kova. Tai galima padaryti visuose kovos režimuose.

Veikėjai iš "vielučių"
Pasirinkite dviejų žaidėjų ar treniruočių režimą. Laikykite Select ir pasirinkdami veikėją spauskite X. Veikėjas bus be tekstūrų ir šešėlių.

Kitokie kostiumai
Pasirinkite dviejų žaidėjų ar treniruočių režimą. Pasirinkdami veikėją spauskite: kvadratas + X + apskritimas.

Lengvesnė pagrindinė ataka
Spauskite: atgal, žemyn, pirmyn, trikampis, ir lengviau atliksite veikėjo pagrindinę ataką.

ROCK AND ROLL RACING 2

Nepažeidžiamumas
Options meniu laikykite R1 + R2 ir spauskite: aukštyn, kairėn, dešinėn, žemyn, trikampis, apskritimas, X.

Nesibaigiantys pinigai
Automobilių ir daiktų pasirinkimo ekrane laikykite L2+ R2 ir spauskite: kairėn (2), dešinėn (2), kvadratas (2), apskritimas (2).

Nesibaigiantis azotas
Sustabdykite žaidimą, tada laikykite R1 + R2 ir spauskite: žemyn (3), apskritimas (3).

PATARIMAI

Silent Hill 3

HARD MODE PERĖJIMAS

Pateikiame *Silent Hill 3* perėjimą sunkiame režime. Pasinaudoję juo ir lengvesnius režimus įveiksite be vargo. Perėjime nekalbama apie siužeto vingius, animacijos scenas ar kitą informaciją — pateikti tik būtini žingsniai. Pagrindinius galvosūkius rasite atskirai, o kadangi skirtingo sunkumo režimuose jie kitokie, pateikiame visus sprendimus. Linkime baisaus žaidimo!

DARK AMUSEMENT PARK

1. Dark Amusement Park Susirinkite ginklus ir eikite pro dideles duris po iškaba „Suvenyrų alėja".

2. Souvenir Avenue Čia sutiksite pirmuosius savo priešininkus. Jūs galite pasirinkti: nušauti juos ar pabėgti. Eikite pro rudąsias duris. Bėkite į priekį ir eikite pro vartus. Jei norite, galite nužudyti čia sutiktus priešininkus. Užbėkite laiptais į viršų. Viršuje eikite pro mažuosius vartus. Bėkite bėgiais tolyn, kol susidursite su traukiniu. Jei nesugebėsite nieko padaryti ir žūsite — „tutorial" pasibaigs.

NORMAL SHOPPING MALL

1. Female Toilet Pirmasis išsisaugojimo taškas. Jei norite, galite išsisaugoti žaidimą. Eikite lauk pro langą. Pasukite į dešinę ir eikite iki durų. Eikite pro jas tiesiai, po to pasukite į dešinę. Bėkite tiesiai ir eikite pro dideles dvigubas duris.

2. Shopping Mall Eikite į rūbų parduotuvę.

3. Clothing Store Eikite pro užpakalines duris. Grįžkite koridoriumi atgal ir pasukite į dešinę, po to į kairę. Pasiimkite žemėlapį. Apsisukite ir grįžkite atgal. Atrakinkite didžiąsias dvigubas duris. Grįžkite ten, kur pasiėmėte žemėlapį, ir eikite pro išėjimą. Lipkite laiptais į antrąjį aukštą.

4. 2nd floor Bėkite į priekį, kol pasieksite paskutiniąsias duris kairėje pusėje. Viduje susirinkite amuniciją ir išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk ir pro kairėje esančias duris. Eliminuokite priešininką ir pasiimkite džiovintos mėsos. Eikite lauk ir pro duris po iškaba „nerūkyti".

5. 2nd floor main area Eikite tiesiai į kepyklą. Pasisaugokite priešininkų. Pasiimkite žnyples ir eikite atgal iki išsisaugojimo kambario. Pasinaudokite žnyplėmis ir gaukite raktą. Eikite iki „nerūkyti" kambario. Pasukite į dešinę ir bėkite į „My Bestsellers" parduotuvę.

6. Bookstore Susirinkite amuniciją ir visas 5 knygas. Išstudijuokite jas visas. Išstudijuokite nuorodas prie užpakalinių durų.

Bookstore galvosūkis!

7. 2nd floor Eikite į liftą. Pasiimkite nukritusį radiją.

DARK SHOPPING MALL

1. 1st floor Prieš jus — trys priešininkai. Pabėkite nuo jų. Du kartus pasukite į dešinę ir bėkite tiesiai. Eikite pro pirmąsias duris, kurias tik pamatysite. Susirinkite amuniciją. Išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk ir pasukite į kairę. Pabėkite nuo sutikto priešininko ir eikite pro dideles dvigubas duris. Eikite į

kairėje esantį kambarį. Nusileis kopėčios. Pasukite į kairę, prabėkite pro tris priešininkus. Bėkite tolyn, pasukite į dešinę ir eikite pro antrąsias duris, kurias pamatysite. Kambaryje išjunkite šviesą. Pamatysite žibintuvėlį. Pasiimkite jį. Susirinkite amuniciją. Eikite į moterų tualetą ir pasiimkite balinimo medžiagą. Eikite lauk ir bėkite pro metalines duris. Šioje vietovėje yra keletas priešininkų. Eliminuokite juos. Bėkite į rūbų parduotuvę ir pasiimkite pakabą. Galite pasiimti ir neperšaunamą liemenę. Eikite lauk ir bėkite į kambarį su kopėčiomis. Pasinaudokite pakaba, kad pasiektumėte kopėčias, ir užlipkite į antrąjį aukštą.

2. 2nd floor Eikite tiesiai, praeikite eskalatorių. Pasižiūrėkite kraupią sceną. Eikite toliau ir išsisaugokite žaidimą. Eikite į kambarį šalia televizoriaus. Venkite priešininkų ir susirinkite amuniciją. Išeikite pro užpakalines duris. Pasukite į dešinę ir eikite pro antrąsias duris dešinėje. Eliminuokite priešininką ir pasiimkite riešutą. Eikite lauk ir pro dvigubas duris. Jei norite, išsisaugokite žaidimą. Pakilkite eskalatoriumi.

3. 3rd floor Eikite pro pirmąsias duris dešinėje pusėje.

4. Restaurant Pasiimkite raktą. Susirinkite amuniciją ir eikite lauk. Nusileiskite eskalatoriumi žemyn.

5. 2nd floor Eikite į dešinį kambarį prie išsisaugojimo kambario. Eikite lauk pro užpakalines duris, pasisaugokite priešininko. Pasinaudokite raktu ir atrakinkite kavinės duris. Įeikite.

6. Cafe Susirinkite amuniciją ir eikite lauk.

7. 2nd floor main area Pasiimkite švytuoklę, venkite priešininkų. Pasukite į dešinę ir eikite pro rudas duris. Pasiimkite detergentą ir išeikite pro užpakalines duris. Pasukite į kairę ir bėkite tiesiai, išjunkite ventiliatorių. Eikite pro kairiąsias duris, tada prie tuščio kubilo ir panaudokite detergentą ir balinimo medžiagas.

8. Sports room Panaudokite riešutą spaustuvui ir gaukite mėnulio akmenį. Išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk ir bėkite į dešinę iki užrakintų durų. Atrakinkite jas.

9. 2nd floor main area Bėkite į dešinę ir eikite į kavinę. Pasisaugokite priešininkų.

10. Cafe Prabėkite pro tris priešininkus ir nužudykite paskutinįjį iš jų. Eikite lauk. Eikite tiesiai ir pasukite pro pirmas duris. Prabėkite pro priešininkus ir eikite lauk. Jei norite, išsisaugokite žaidimą ir pakilkite eskalatoriumi aukštyn.

11. 3rd floor Pasinaudokite mėnuliu akmeniu ant durų ir atrakinkite jas. Apeikite aplink pagrindinę vietovę, kol prieisite pėsčiųjų taką. Eikite tiesiai, nusileiskite kopėčiomis žemyn. Pasiruoškite kovai su bosu.

Kova su bosu: 1.Naudokite šautuvą. Laikykitės salės gale (šalia kopėčių). 2.Kartais įjunkite paieškos režimą. 3.Bėkite į kitą tunelio pusę vos tik priešininkas išlis. Būkite pasiruošę pradėti šaudyti vos tik kirminas išsižios. 4.Šaukite į priešininko burną tris kartus. 5.Jei stovėsite per arti priešininko, jis gali jus sužeisti. 6.Jums prireiks apie 30-40 kulkų, kad įveiktumėte priešininką.

12. Shopping Mall 1st floor Eikite tiesiai pro metalines duris, tada į vakarinę vietovės dalį ir užeikite į paskutinę parduotuvę. Ten susirinkite amuniciją. Po to eikite pro stiklines duris prie eskalatoriaus.

SUBWAY

1. Subway Concourse Eikite tiesiai. Kai pasieksite sankryžą, pasukite į dešinę. Eikite pro ten esančias duris. Eikite tiesiai, po to pasukite į dešinę. Pasiimkite žemėlapį. Nusileiskite laiptais žemyn ir pasukite į dešinę. Paėjus pasukite į dešinę dar kartą. Išsisaugojimo taškas. Eikite pro duris, esančias tiesiai prieš išsisaugojimo tašką. Pasukite į kairę ir nusileiskite laiptais žemyn į pirmąją platformą.

2. Platform 1 Čia yra 2 dvigubų galvų monstrai. Patartina pabėgti. Bėkite aplink už laiptų, čia rasite dar vienus laiptus. Leiskitės žemyn, bet kelias užblokuotas. Pasiimkite sveikatos gėrimą ir lipkite aukštyn, tada priešingais laiptais kitoje platformos pusėje. Laiptai, vedantys į viršų, yra užblokuoti, tad eikite žemyn kitais laiptais. Čia laiptai taip pat užblokuoti, bet pasiimkite riešutų spaustuką. Sugrįžę bėkite prie pirmųjų laiptų, kuriais nusileidote. Grįžkite iki pat Concource. Atsargiai, nes čia bus dar daugiau dvigubų galvų monstrų.

3. Concourse Pasukite į dešinę ir eikite tiesiai. Pasinaudokite riešutų spaustuku ir atrakinkite vartus. Eikite į antrąją platformą.

4. Platform 2 Lipkite į traukinį. Susirinkite amuniciją. Pasisaugokite naujo tipo priešininkų. Bėkite iki laiptų ir nusileiskite žemyn.

5. Platform 3 Eikite tiesiai, kol pamatysite ženklą „Bergeno gatvė". Nusileiskite laiptais žemyn. Eikite iki platformos galo, kol pamatysite raudonai apšviestas duris. Išsisaugokite žaidimą. Nusileiskite ant bėgių. Eikite iki „raudonųjų" durų. Kol kas jūs negalėsite jų atidaryti, todėl lipkite atgal ant platformos ir spauskite apskritimą. Veikite greitai, kadangi pasirodys priešininkai.

6. Subway Train Lipkite į traukinį ir susirinkite amuniciją. Išlipę iš traukinio išsisaugokite žaidimą. Eikite į dešinę, tada pro duris.

UNDERGROUND PASSAGE

1. Underground Passage Nusileiskite laiptais žemyn. Veikite greitai. Bėkite tiesiai per tunelį. Tada eikite pro duris. Pasukite į kairę, venkite priešininkų. Eikite pro pirmas pamatytas duris. Eikite tiesiai, eikite pro pirmas duris jums iš dešinės. Eliminuokite priešininką. Eikite tiesiai, po to pasukite į kairę. Venkite priešininkų. Eikite pro duris. Pasiimkite žemėlapį. Susirinkite amuniciją. Eikite iš kambario. Eikite tiesiai, tada pro duris jums iš dešinės.

Pasiimkite vyno butelį ir gydomuosius gėrimus. Venkite priešininkų. Bėkite. Pasukite į kairę, bėkite tiesiai, po to į dešinę. Eikite pro didžiąsias duris. Venkite čia esančių priešininkų. Eikite pro duris jums iš kairės. Eikite tiesiai, pasukite į dešinę, tada tiesiai, po to vėl į dešinę. Eikite pro dar vienas didžiąsias duris, tada pro antrąsias duris jums iš dešinės. Susirinkite amuniciją ir panaudokite vyno butelį ant žibalo statinės, kad prisipildytumėte butelį. Išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk. Tada eikite pro pirmas duris. Panaudokite pripildytą butelį ant degalų statinės, tada įjunkite keltuvą.

SEWERS

1. Sewers Pasukite į dešinę ir eikite tiesiai iki pat durų, eikite pro jas. Nelipkite į vandenį. Pasisaugokite priešininkų. Užlipkite laiptais į viršų ir eikite pro duris. Pasiimkite džiovintuvą ir amuniciją. Eikite lauk. Tada pro priešais esančias duris. Eikite tiesiai, po to pasukite į dešinę. Pasisaugokite priešininkų. Eikite į kambarį. Susirinkite amuniciją ir išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk.

2. Sewers Panaudokite džiovintuvą išėjimo angai.

CONSTRUCTION SITE

Lipkite laiptais į viršų. Po to dar užlipkite ir kopėčiomis. Eikite tiesiai, po to pasukite į dešinę. Eikite aplink pastatą. Išsisaugokite žaidimą. Eikite pro duris tiesiai ir susirinkite amuniciją. Eikite pro duris. Lipkite iki penkto aukšto. Eikite tiesiai iki paskutiniųjų durų. Susirinkite amuniciją. Numeskite čiužinį ant žemės ir šokite pro skylę žemyn.

OFFICE BUILDING

1. 3rd floor Eikite lauk pro duris. Pasukite į dešinę. Eikite tiesiai ir pasukite dešinėn. Tada kambaryje susirinkite amuniciją. Eikite tiesiai ir pasukite į dešinę. Bėkite tiesiai į Monikos šokių studiją. Eikite pro duris tiesiai prieš jus. Pasiimkite žemėlapį. Išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk ir pasukite pro trečias duris jums iš kairės. Susirinkite amuniciją. Eikite lauk iš šokių studijos. Eikite tiesiai, po to pasukite į dešinę. Pakilkite į penktą aukštą.

2. 5th floor Eikite tiesiai, po to pasukite į kairę. Eikite į galeriją, tada pro antras duris jums iš dešinės. Eikite į kairę ir pasiimkite atsuktuvą. Grįžkite atgal, pasukite į kairę, po to pasukite į dešinę ir eikite pro pirmąsias duris jums iš dešinės. Pasiimkite Kataną. Eikite iš galerijos. Eikite tiesiai, pasukite dešinę ir atsirakinkite pirmas duris jums iš dešinės. Eikite pro priešingoje pusėje esančias duris. Susirinkite amuniciją. Eikite į laiptinę. Grįžkite į trečiąjį aukštą.

3. 3rd floor Eikite iki išsisaugojimo taško. Pasinaudokite atsuktuvu ir atidarykite stalčių. Pasiimkite virvę. Išsisaugokite žaidimą.

4. 2nd floor Prie bankomato yra saugojimo taškas. Eikite į pietus, tada sukite dešinėn. Įeikite į 2nd Echo Interiors ir Floor Fashions duris. Pasiimkite džiovintos mėsos šalia šunų statulėlių. Įėję čia pro duris rasite du nutirpusius kūnus, kuriuos nesunkiai nudėsite. Praeikite pro vonią ir įeikite pro duris. Čia įjunkite vandenį vonioje.

DARK OFFICE BUILDING

1. 2nd floor Eikite lauk. Eikite tiesiai, tada pro duris. Susirinkite amuniciją. Išeikite pro kitas duris. Pasukite į kairę ir eikite pro šiaurines duris. Perskaitykite žinią ir išsisaugokite žaidimą. Eikite pro duris.

2. 1st floor Pasukite į dešinę. Eikite tiesiai, po to pasukite į kairę. Eikite į kavinę. Eliminuokite priešininką. Susirinkite amuniciją. Pasiimkite kiaulės kepenis iš šaldytuvo. Eikite lauk, užlipkite iki penkto aukšto.

3. 5th floor Eikite tiesiai, pasukite į kairę, po to į dešinę. Bėkite į kairę, po to į dešinę. Pasisaugokite priešininkų. Eikite pro vakarines duris. Susirinkite amuniciją. Eikite į galeriją. Panaudokite oksidolį, kiaulės kepenis ir degtukus paveikslui.

4. 1st floor Eikite tiesiai, pasukite į kairę, po to į dešinę. Atrakinkite duris. Pasukite į kairę, po to darsyk į kairę. Eikite pro antrąsias duris jums iš kairės. Pasisaugokite priešininkų. Perskaitykite pasaką.

DAISY VILLA APARTMENTS

1. Streets Pasukite į kairę. Eikite tiesiai šaligatviu. Praeikite policijos mašiną. Pasukite į kairę. Eikite į alėją. Pasukite į dešinę, pakilkite laiptais į apartamentus.

2. Apartments Eikite tiesiai. Išsisaugokite žaidimą.

Kova su bosu: 1.Su kulkomis čia nieko nepadarysite.

2.Pasinaudokite Katana.

3.Bėgiokite ratais. 4.Priešininkas bėgios vienodu keliu su tam tikrais sustojimais. Kai tik jis sustos — puikus laikas smogti.

5.Pribėkite ir atakuokite. Smokite 3 horizontalius smūgius.

6.Kai priešininkas nugrius, smokite dar kelis smūgius.

7.Jums prireiks 5-7 atakų, kad eliminuotumėte priešininką.

SILENT HILL

1. Jack's Inn Išsisaugokite žaidimą. Eikite vieninteliu galimu keliu ir venkite priešininkų. Eikite į „Heaven's Nights" barą.

2. Heaven's Nights Bar Susirinkite amuniciją. Eikite į ligoninę.

BROOKHAVEN HOSPITAL

1. 1st floor Eliminuokite priešininkus. Eikite pro pirmąsias duris priešais jus. Pasiimkite žemėlapį, gydomąjį gėrimą ir išsisaugokite žaidimą. Ištirkite šios ligoninės kambarius:

a) Visting Room — perskaitykite poemą.

b) Doctor's Lounge — susirinkite amuniciją ir perskaitykite žinutę, paliktą ant stalo.

c) C4 — perskaitykite poemą. Eikite į liftą ir pakilkite į antrą aukštą.

2. 2nd floor Ištirkite šias vietas:

a) Woman's Locker Room — pasiimkite nagų lako nuėmėją ir kvepalus.

b) Suoliukas prie Day Room — perskaitykite poemą.

Galvosūkis Hospital Patient Wing 2F

Išsprendę galvosūkį eikite pro užkoduotas duris ir užmuškite dvi seseles. Ištirkite šias vietas:

a) Examination Room 3 — perskaitykite medicininį raportą ir vyro tatuiruotę.

b) M5 — 3 seselės, bet dvi vaistinėlės!

c) M4 — perskaitykite poemą, išjunkite žadintuvą. Pasižymėkite rodomą laiką (atsitiktinis). Tai bus lagamino kodas, pavyzdžiui 2340. Pasiimkite "polaroidinę" fotokamerą.

3. 1st floor C4 — panaudokite lako nuėmėją ant sienos ir gaukite raktą. Eikite į laiptinę ir nusileiskite į B1.

4. B1 floor Susirinkite amuniciją. Eikite į antrąjį sandėliuką ir su kamera nufotografuokite „aplinką" už lentynos.

5. RF floor Perskaitykite poemą. Grįžkite į trečią aukštą.

6. 3rd floor

a) Store Room — susirinkite amuniciją ir perskaitykite poemą.

b) Special Treatment room — pirmajame kambaryje perskaitykite poemą.

c) Suoliukas pagrindinėje salėje — pasiimkite džiovintos mėsos.

d) S7 — perskaitykite poemą.

e) S1 — perskaitykite laikraštį, pasiimkite gydomojo gėrimo.

f) S12 — atsiliepkite į telefono skambutį.

7. 2nd floor Eikite į pagrindinę salę. Tada pro paskutiniąsias duris. Eikite vieninteliu galimu keliu.

DARK BROOKHAVEN HOSPITAL

1. 3rd floor Užlipkite kopėčiomis. Eikite į kambarį pačiame viršuje. Pabandykite išvengti priešininkų. Room S3 — susirinkite amuniciją ir išsisaugokite žaidimą. Eikite į liftą ir nusileiskite į antrą aukštą.

2. 2nd floor Men's Locker Room — atsakykite į telefono skambutį.

3. 1st floor Day Room - eliminuokite priešininką ir perskaitykite poemą. Examination Room — išsisaugokite žaidimą ir susirinkite amuniciją. Eikite į 33-ią aukštą.

4. 33rd floor

<u>**Galvosūkis Crematorium**</u>

Išsprendę galvosūkį atrakinkite krosnį ir pasiimkite degintą raktą. Grįžkite į trečią aukštą, tada eikite į Examination Room 4. Plastikinį maišelį panaudokite kibirui kraujo ir gausite kraujo maišą. Grįžkite į pirmą aukštą.

5. 1st floor Atrakinkite duris šalia virtuvės. Eikite į pagrindinę salę, kur pilna priešų.

a) Room C1 — eliminuokite priešą ir susirinkite amuniciją.

b) Room C4 — perskaitykite žinutę ir išsisaugokite žaidimą.

Kova su bosu:

a) Galite naudoti Kataną.

b) Sekite priešininką iš paskos, vos tik jis būna po vandeniu.

c) Kai tik priešininkas iškyla į vandens paviršių, bėkite už jo ir pasiruoškite.

d) Kai priešas išlipa iš vandens, trenkite 3 horizontalius smūgius.

e) Viską pakartokite kelis kartus.

DARK LAKESIDE AMUSEMENT PARK

1. Souvenir Avenue Venkite priešininkų ir eikite į suvenyrų parduotuvę. Susirinkite amuniciją. Išsisaugokite žaidimą ir eikite į atrakcionus.

2. Rollercoaster Eikite pro vartus. Užbėkite laiptais į viršų ir eikite į atrakcionų valdymo kambarį. Susirinkite amuniciją ir išjunkite atrakcionų energiją. Eikite ant bėgių ir tada tiesiai jais.

3. Haunted Mansion Klausykite pranešėjo ir eikite pro pirmą kambarį. Praeikite šalia senio antrajame kambaryje ir atrakinsite duris. Trečiajame kambaryje atsidursite po spygliuotomis lubomis. Spauskite R2 ir turėtumėte praeiti saugiai. Po to bėkite iki išėjimo. Bet kokia kaina išvenkite raudono rūko. Išeikite iš dvaro. Eikite tiesiai, pasukite į kairę ir eikite pro vartus. Eikite tiesiai ir susirinkite amuniciją. Lipkite ant platformos ir pasiimkite raudoną batą. Susiraskite grandinę. Eikite atgal ir pasisaugokite priešininkų. Panaudokite grandinę užrakintiems vartams, lipkite ant platformos ir panaudokite grandinę kolonai. Eikite į kontrolės kambarį ir įjunkite energiją. Susirinkite amuniciją.

Kova su bosu:

a) Pasiruoškite Kataną.

b) Naudokite paprastą metodą: pasiruošimas, blokas, 3 horizontalūs kirčiai.

c) Kai priešas bėga tolyn, sekite jį iš paskos. Perskaitykite žodžius ant grindų ir eikite lauk. Skaitydami paragrafus eikite tiesiai koridoriais. Užlipkite laiptais į viršų ir eikite pro duris.

CHAPEL

1. Library Perskaitykite knygas ir pasiimkite kortą.

2. Harry's Room Pasukite į dešinę ir eikite pro duris. Eikite tiesiai, pasukite į kairę ir tada pro duris. Pasiimkite 2 baterijas, perskaitykite dienoraštį ir eikite lauk. Tada į kitą kambarį. Susirinkite amuniciją ir pasiimkite kortą. Eikite į pagrindinę vietovę. Tada tiesiai ir pasukite pro trečiąsias duris. Eikite pro paskutines duris. Tada vėl pro paskutines duris kairėje pusėje. Pasisaugokite priešininkų ir eikite pro užpakalines duris. Sekite pėdomis ir išstudijuokite sieną toje vietoje, kur pėdos baigiasi.

3. Alessa's Hospital Room Eikite pro duris ir pasiimkite kortą. Perskaitykite knygą ir susirinkite amuniciją. Eikite lauk ir pasisaugokite priešininkų. Du kartus pasukite į kairę. Eikite į Alesos kambarį. Pasiimkite raktą ir išsisaugokite žaidimą. Eikite lauk į pagrindinę vietovę ir pakilkite liftu. Eikite į vietovę, kur yra išpažinties kabina. Atsirakinkite duris.

4. Alessa's Classroom Eikite pro pirmas duris kairėje pusėje. Perskaitykite žinutes. Eikite lauk, tada pro pirmas duris dešinėje. Perskaitykite laiškus ir perklausymo aparatu paleiskite kasetę.

5. Alessa's Room Grįžkite į Alesos kambarį.

<u>**Galvosūkis Tarot Cards**</u>

Išsprendę užsaugokite žaidimą. Atrakinkite duris ir toliau eikite takeliu, įeikite pro paskutines duris.

Kova su bosu:

a) Jei prie priešininko priartėsite pernelyg arti, jis atakuos jus savo galva.

b) Iš šautuvo šaukite į priešą tris kartus.

c) Priešininkas nukris ant grindų.

d) Užsitaisykite šautuvą ir pasiimkite galingesnį ginklą.

e) Palaukite, kol priešas pradės atakuoti.

f) Šaukite į jį.

e) Apibėkite aplink areną, kad išvengtumėte ugnies.

g) Viską kartokite iš naujo. Kantrybės — tai labai ilga kova.

Pabaiga. Sveikiname! Perėjote baisiausią žaidimą sunkiausiame režime!

Silent Hill 3

GALVOSŪKIAI

EASY REŽIMO SKIRTUMAI

Lengvame režime nereikia atlikti kelių mažų užduočių:

— mole nereikia ieškoti chemikalų ir nukenksminti vabalų;
— Office Building nereikia gauti atsuktuvo, kad atidarytumėte stalčių — jis jau atviras;
— nereikės atlikti Crematorium galvosūkio, nes yra padėtas raktas.

BOOKSTORE GALVOSŪKIS

Easy režimas:
Ant grindų — tik dvi knygos: I ir III dalys. Atidžiai apžiūrėkite visas knygas ir sudėkite teisinga tvarka.
I knygą padėkite į pirmą atvirą vietą, o III knygą — į antrą vietą. Dabar ant knygų nugarėlių perskaitysite atsitiktinį kodą.

Normal režimas:
Raštelyje prie durų parašyta: „Fair is foul, foul is fair, put these books out of order".
Apžiūrėję knygas išvysite, kad kažkas parašyta ant jų nugarėlių. Reikia taip suderinti knygas, kad gautųsi skaičiai. Sudėkite knygas ant lentynos tokia tvarka, kad jos sudarytų vieną skaičių. Tvarka kintanti (pavyzdžiui, I–IV–V–III–II). Tai nėra sunku, reikia tik bandyti.

Sunkus režimas:
Atmintinėje šalia durų rasite tekstą su 8 eilių stulpeliais. Šiam galvosūkiui būtina turėti nemažą Šekspyro žinių bagažą ;).
Intro ir Outro posmeliai nesvarbūs. 1–5 stulpeliai atitinka penkias knygas, kurias jūs paėmėte. 6–asis stulpelis slepia esminę informaciją.
Pirmiausia išsiaiškinkite, kuris stulpelis kuriai knygai priklauso. Eilėraščiuose pasakoma kažkas apie kodo tvarką. Tada pabandykite išsiaiškinti 6–ąjį stulpelį.
Nesiplėsime, kodėl posmas atitinka tam tikrą Šekspyro kūrinį (pasiskaitysite patys). Sąrašas toks:
1 posmas — Hamletas — IV
2 posmas — Romeo ir Džiuljeta — I
3 posmas — Otelas — V
4 posmas — Karalius Lyras — II
5 posmas — Makbetas — III

Tokia tvarka sudėkite knygas į lentyną. Jei išversite šiuos romėniškus numerius į arabiškus, gausite 5 skaitmenų kodą — 41523, tačiau durims reikia tik 4. Štai čia reikia išsiaiškinti apie 6 posmelį.
Paanalizuokime jį:
One vengeful man spilled blood for two; (apie Hamletą — 4)
Two youths shed tears for three; (apie Romeo ir Džiuljetą — 1)
Three witches disappeared thusly; (scena iš Makbeto — 3)
And only the four keys remain.

Dabar galima paskaičiuoti:
„One vengeful man spilled blood for two" — todėl 4 x 2 = 8
„Two youth's shed tears for three" — 1 x 3 = 3
„Three witches disapppeared thusly"— išmesti paskutinius „3"
„And only the four keys remain" — Liko: 8 3 5 2

Taigi kodas — 8352.
Atrakinkite duris ir tęskite.

HOSPITAL PATIENT WING 2F

Easy:
Perskaitykite raštelį ant šalia esančios lentos:
1. Press, move 2 right,
2. Press, move 1 up,
3. Press, move 2 down,
4. Press and the door shall open.

Tai yra kelias, kurį sekdami klaviatūra atrakinsite duris.
Klaviatūra atrodo taip:
1 2 3
4 5 6
7 8 9

Taigi paspaudę pirmą mygtuką, turime judėti dvi pozicijas dešinėn. Tai reiškia, kad pirmas numeris turi būti kairiame stulpelyje (1, 4 ar 7). Po antro numerio mes turime pajudėti vienu į viršų, tad 1 atkrenta. 7 taip pat netinka, nes nuo jo pajudėsime link 9, toliau link 6, o nuo 6 negalėsime paeiti dviejų žingsnių žemyn. Todėl pirmas skaičius yra 4. Nuo jo tiesiog sekite kelią: du dešinėn bus 6, vienas aukštyn — 3, du žemyn — 9. Taip gauname kodą:
4 6 3 9

Normal:
Užuominas taip pat rasite ant lentos šalia. Du posmeliai apie skaičiukus ir ryšius tarp jų. Užsirašykite viską ir pabandykite matematiškai išspręsti.
Rašydami sprendimą, vietoj posmelių žodžių „the first", „the second" naudosime romėniškus skaičius. Pavyzdžiui, III reiškia skaičių 3.
Užuominas galima perrašyti taip:

I > II
II = 2xIII
III< IV
IV = 0.5xI

Toliau logiškai galima mąstyti:
– Didžiausias skaičius yra I.
– I turi būti lyginis, nes jis yra dukart didesnis už IV. Taigi I yra 8.
– Tada IV yra 4.
– II taip pat turi būti lyginis. Jis mažesnis nei 8, bet, rodos, didesnis, nei IV.
– Antroje antro stulpelio eilutėje parašyta, kad „trys skaičiai nėra viršutinėje eilėje", t.y. nuo 1 iki 3.
– Kadangi III yra mažesnis už IV (4), jis turi būti viršutinėje eilėje. Tad II negali būti viršutinėje eilėje ir turi būti dukart didesnis už 3, todėl jis yra 6.
– Jei II yra 6, III yra 3.
Tad turime kodą:

8 6 3 4

Hard:
Užuominos pateiktos eilėraštyje iš 15 posmelių (vėl poezija :)). Įsiskaičius galima atsekti, kad dauguma šių posmelių yra apie veido dalis. Taigi pabandykite nusipiešti veidą ir sulyginti jį su klaviatūra. Tik prisiminkite, kad jūsų kairė yra veido dešinė ir atvirkščiai.
Turėtumėte gauti maždaug tokį vaizdą:

1 (akis)	2	3 (akis)
4 (ausis)	5 (nosis)	6 (ausis)
7 (skruostas)	8 (burna)	9 (skruostas)

Dabar galima analizuoti posmelius:
5 posmas: jis parodo nykštį į kairią akį, matomą iš jo pozicijos. Tai atitinka 1 numerį. Nuo jo ir pradėkime.
7 posmas: kraujas krenta iš akies. Nuo 1 einame žemyn ir

turime 4.

8 posmas: čia aiškiai kalbama apie burną. Mūsų sekantis numeris — 8.

11 posmas: apie skruostus. Yra du skruostai, tad sekantis numeris arba 7 arba 9

13 posmas: kairė ausis, matoma iš aukos pozicijos, taigi turim paskutinį numerį — 6.

Taip gauname šiuos 5 skaičių numerius:

1 – 4 – 8 – 7/9 – 6

Šis numeris per ilgas. Jums reikia išmesti 1 numerį, nes akis yra dingusi. Taigi lieka dvi galimybės:

4 – 8 – 7 – 6 arba
4 – 8 – 9 – 6

Išbandykite ir pamatysite, kad teisingas variantas yra antras.

CREMATORIUM

Easy:

Galvosūkio nėra. Raktas bus krosnyje.

Normal:

Ant metalinės plokštės išvysite 3x4 laukų lentelę. Keturiose iš 12 vietų bus romėniški numeriai, kurie atitinka kambario lovas. Eikite paeiliui prie kiekvienos lovos ir užsirašykite numerius ant jų kraštų. Numeriai yra atsitiktiniai.

Pavyzdys:

(Durys) (Lovos)
II — — — 1 2
— — — — 3 4 5 6
III I IV — 7 8 9 0

Šiuo atveju kodas yra 8 1 7 9.

Kai turėsite visus skaičius, grįžkite prie krosnies plokštės ir jos kairėje panaudokite kodą spynai. Beje, kode visada bus skaičius 7. To priežastį išsiaiškinsite vėliau.

Hard:

Vėl poezija! Šį kartą ant kiekvienos lovos yra eilėraštis (viso 10). Visi jie apie paukščius. Eilėraščius perskaitysite memo dalyje meniu.

Be to, ant krosnies durų taip pat yra eilėraštis iš 5 posmelių, tačiau paskutinis nesvarbus. 1–4 posmai kalba apie skirtingus paukščius. Jums reikia sujungti posmelius su atitinkančiais paukščiais ir jų numeriais.

1 posmas: atitinka 9 eilėraštį apie tarškutį;

2 posmas: atitinka 2 eilėraštį apie pelėdą;

3 posmas: atitinka 7 eilėraštį apie čivylį;

4 posmas: atitinka 1 eilėraštį apie žvirblį.

Taigi turime kodą:

9 – 2 – 7 – 1

TAROT CARDS

Easy:

Užrašų knygutėje rasite tokią schemą:

Fool ———— Moon
—— Eye Of Night ——
Hanged Man —— Priestess

Tiesiog sudėliokite kortas pagal šią schemą ir durys atsivers. Atsakymas visada toks pats.

Normal:

Vėl turime eilėraštį iš šešių stulpelių. Tekstas atitinka kortų pozicijas. Pirmiausia reikia išsiaiškinti, kokią kortą nurodo kiekvienas posmelis.

1 posmas: turi būti viena korta kiekvienoje eilėje (horizontaliai, vertikaliai ir įstrižai). Tačiau negali būti dviejų kortų vienoje eilėje.

2 posmas: hanging man yra apatinėje eilėje. Jis ten yra vienintelis. Logiškiausia vieta — centras, nes kiekvienoje pusėje liks dvi tuščios vietos.

3 posmas: moon yra viršutinėje eilėje. Po moon yra fool.

4 posmas: priestess žiūri į dangų. Reiškia ji yra centrinėje eilėje, virš jos kažkas yra, o hanging man — vienintelis apačioje.

6 posmas: monstras yra Eye of the Night. Jis yra kairėje. Į jį žiūri priestess, tad ji taip pat turi būti kairėje.

Sujungę visas užuominas, gauname vaizdą:

Eye Of Night ——— Moon
Priestess ——— Fool
——— Hanged Man ———

Hard:

Čia nėra teksto, tik piešiniai ir nedidelis ritmas, neturintis reikšmės. Piešiniai atrodo taip:

ING WXX NXA
OEI III VII

MOX NOT XVH
XON HNG III

XAA CXX CCX
JII IEI IHT

Galima išskirti, kad trys raidės kartojasi labai dažnai. Kitos nėra svarbios. Išbraukiame visas raides išskyrus I, V ir X, tada sujungiame po dvi eilutes į vieną ir gauname raštą:

II XXIII XVII

XX O XVIII

XII XXII XI

Dabar atidžiai pažiūrėkite į kortas ir išvysite, kad ant kiekvienos parašytas romėniškas skaičius:

Fool: O
High Priestess: II
Hanged Man: XII
Moon: XVIII
Eye of the Night: XXIII

Dabar tiesiog sudėkite kortas į teisingas vietas:

Priestess Eye of the Night ——
——— Fool Moon
Hanged Man —— ——

PATARIMAI PS2 KODAI

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Kodų režimas
Enigma Machine įveskite DAWOIKS ir atrakinsite visus kodus.

Nepažeidžiamumas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: kvadratas, L1, apskritimas, R1, trikampis, L2, Select, R2.

Nesibaigianti amunicija
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: apskritimas, L2, kvadratas, L1, Select, R2, trikampis, Select.

Skydas nuo kulkų: apskritimas, Select, R2 (2), R1 (2), L1, R1.

Užbaigti misiją su Gold Star: Enigma Machine įveskite MONKEY.

Misijų atrakinimas
Enigma Machine įveskite kodus ir atrakinsite atitinkamas misijas:
2 - ORANGUTAN
3 - BABOON
4 - CHIMPNZEE
5 - LEMUR
6 - GORILLA

Režimų atrakinimas
Enigma Machine įveskite kodus ir atrakinsite atitinkamus režimus:
Sidabrinių kulkų režimas (priešai žūna nuo vieno šūvio): WHATYOUGET
Guminių granatų režimas: BOING
Snaiperio režimas (visi ginklai pritraukia vaizdą): LONGSHOT
Kulkos pasikeičia į torpedas: TPDOMOHTON
Taiklūs naciai: URTHEMAN
Priešus galima nužudyti tik pataikius į galvą: GLASSJAW
Nematomi priešai: WHERERU
Vyrai su skrybėlėmis: HABRDASHR

RED FACTION 2

Kodų režimas
Options meniu cheats ekrane įveskite: trikampis (2), X (2), kvadratas, apskritimas, kvadratas, apskritimas.

Visos opcijos
Options meniu cheats ekrane įveskite: kvadratas, apskritimas, trikampis, apskritimas, kvadratas, X, trikampis, X.

Lygio pasirinkimas: apskritimas, kvadratas, X, trikampis, kvadratas, apskritimas, X (2).
Super sveikata: X (2), kvadratas, trikampis, kvadratas, trikampis, apskritimas.
Nesibaigianti amunicija: kvadratas, trikampis, X, apskritimas, kvadratas, apskritimas, X, trikampis.
Nesibaigiančios granatos: apskritimas, X, apskritimas, kvadratas, X, apskritimas, X, apskritimas.
Šokinėjančios granatos: apskritimas (8).
Staigus šaudymas: apskritimas, kvadratas, apskritimas, kvadratas, X (2), trikampis, trikampis.
Storas režimas: apskritimas (4), trikampis, X, apskritimas (2).
Vaikštantys negyvėliai: X (8).
Juokingos mirtys: kvadratas (8).
Ugnies viešpatavimas: trikampis (8).

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Fatalities
Fatality galima atlikti iš bet kurios vietos ekrane. Pastaba: "Finish Him/Her" ekrane spauskite L1, kad pakeistumėte savo fatality stovėseną, kitaip teks išsiaiškinti pasiekiamą atstumą.

Bo Rai Cho (Belly Flop): šalin (3), žemyn, apskritimas
Johnny Cage (Brain Ripper): šalin, link (2), žemyn, trikampis
Kano (Heart Grab): link, aukštyn (2), žemyn, kvadratas
Kenshi (ETelekinetic Crush): link, šalin, link, žemyn, X
Kung Lao (Hat Throw): žemyn, aukštyn, šalin, X
Li Mei (Crush Kick): link (2), žemyn, link, apskritimas
Mavado (Kick Thrust): šalin (2), aukštyn (2), kvadratas
Quan Chi (Neck Stretch): šalin (2), link, šalin, X
Scorpion (Spear): šalin (2), žemyn, šalin + apskritimas
Shang Tsung (Soul Steal): aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, trikampis
Sonya (Kiss): šalin, link (2), žemyn, trikampis
Sub Zero (Spine Rip): šalin, link (2), žemyn, X
Cyrax (Smasher): link (2), aukštyn, trikampis
Drahmin (Iron Bash): šalin, link (2), žemyn, X
Frost (Freeze Shatter): link, šalin, aukštyn, žemyn, kvadratas
Hsu Hao (Laser Slice): link, šalin, žemyn (2), trikampis
Jax (Head Stomp): žemyn, link (2), žemyn, trikampis
Kitana (Kiss of Doom): žemyn, aukštyn, link (2), trikampis
Nitara (Blood Thirst): aukštyn (2), link, kvadratas
Raiden (Electrocution): šalin, link (2), X
Reptile (Acid Shower): aukštyn (3), link, X

ENTER THE MATRIX

Kodų režimas
Ieikite į Hacking variklį žaidime. Įveskite CHEAT.EXE ir atrakinsite kodų meniu. Veskite kodus ir aktyvuosite atitinkamą efektą:

0034AFFF - atrakinti visi ginklai
1DDF2556 - nesibaigianti amunicija
69E5D9E4 - nesibaigiantis Focus
7F4DF451 - nesibaigianti sveikata
13D2C77F - papildomas testo lygis (Sparks Training Construct)
FFFFFFF1 - nematomumas
D5C55D1E - kelių žaidėjų kova
7867F443 - didesnis Logos greitis
0034AFFF - maksimali ginklų galia
FFF0020A - greitai atsistato Focus
4516DF45 - priešai jūsų negirdi
FFFFFFF1 - priešai jūsų nemato
312MF451 - taksi vairavimas
D5C55D1E - kelių žaidėjų muštynės

RPG ISTORIJA

SENŲJŲ GYVENIMAS IR BAIGTIS

SNES RPG

Shadowrun
Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas: Fasa Interactive
Leidėjas: Data East

Shadowrun — gan stereotipiškas "kiberpank" RPG, tačiau jis sudarytas iš kiek kitokių, nei įprasta, stereotipų. Žaidimas sukurtas pagal to paties pavadinimo filmą su Melu Gibsonu ir tiksliai seka jo siužetą. Išvystame šiurkščias *FASA* ateities gatves, hakerius ir kibernetiškai patobulintus žmones. O kovoje tenka pasišaudyti gan galingais ginklais. Žaidimas nėra nei per ilgas, nei per daug sudėtingas. Privalomas visiems Gibsono gerbėjams.

Breath of Fire
Išleistas: 1994 m. JAV
Kūrėjas: Capcom
Leidėjas: Square

Šiame vidutiniškame RPG herojumi tapo Šviesiojo Drakono klano karys, kuris kovoja prieš Imperatoriaus Zogo pavaldinius, Tamsiuosius Drakonus. Istorija niekuo neišsiskiria iš krūvos kitų, tačiau veikėjai labai įdomūs. Tiek pagrindinis herojus, tiek jo komanda yra arba žmogiški gyvūnai, arba gyvūniški žmonės. Herojus gali pasiversti į įvairius drakonus, o jo kompanijonai — sparnuota princesė Nina, kurmis-žmogus Mogu, žuvis-pirklys Gobi ir kiti. Beje, kalbant apie žuvis, *Breath of Fire* pirmą kartą į RPG žaidimą įdėjo žvejybos mini žaidimus.

Final Fantasy VI
Išleistas: 1994 m. Japonijoje ir JAV
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Final Fantasy VI Square kompanijai pelnė „mitinės pasakotojos" reputaciją. Ciano atsisveikinimas su mirštančia šeima, Celeso vilties praradimas ir bandymas nusižudyti — tokių problemų nerasite jokiame tipiškame RPG žaidime. FF VI nuo kitų RPG skiriasi ir tuo, kad jame nėra parinktų herojų. Čia istorija paeiliui pasakoja apie 14 veikėjų. Jūsų komandai išsibarsčius antroje žaidimo pusėje, galite arba leistis į jų paieškas, arba eiti tiesiai į paskutinį požemį tik su trim veikėjais. *Final Fantasy VI*, galima sakyti, labiau subrandino RPG žanrą, o šio žaidimo idėjos plačiai naudojamos tiek vėlesnėse FF serijose, tiek kituose rimtesniuose RPG žaidimuose.

Front Mission
Išleistas: 1995 m. Japonijoje
Kūrėjas: G-Craft
Leidėjas: Square

Front Mission buvo pirmasis žaidimas, turėjęs keturis tęsinius. Jame sujungta karinė „grotelių" strategija-RPG su tikroviška artima ateitimi, grubiu siužetu ir robotais. Veiksmas vyksta 2032 metais Hufmano saloje Crou kanjone. Žaidimas pasakoja apie karą tarp Kontinentinės Okeanijos Sąjungos (Japonija, Australija ir daugelis žemyninės Azijos šalių) ir Jungtinių Naujojo Kontinento Valstijų (dauguma Šiaurės, Centrinės ir Pietų Amerikos šalių). Pagrindinis mūšio ginklas — maži tanko dydžio robotai *Wndrung Panzers*. Žaidimas būtų labai tikęs JAV, o gal ir Europai, tačiau į anglų kalbą šis darbas nebuvo išverstas.

Secret of Evermore
Išleistas: 1995 m. JAV
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Žaidimas, kurtas JAV, nukopijuoja nuo *Secret of Mana* praktiškai viską. Grafika gan spalvinga, o muzika labai netradicinė, tačiau miela. Idėja apie laiku keliaujantį berniuką ir jo šunį — gal ir gera, tačiau atlikimas buvo visiškai prastas. Įsivaizduokite japonišką epinę istoriją sujungtą su lėkštais amerikietiškais juokeliais. Ačiū, nereikia.

Super Mario RPG: Secret of the Seven Stars
Išleistas: 1996 m. JAV
Kūrėjas: Square/Nintendo
Leidėjas: Nintendo

Jungtinis kadaise neatskiriamos porelės *Square/ Nintendo* vaikas *Super Mario RPG* yra gan paprasta, tačiau žavi *Square* RPG gėrybių ir *Mario* platforminių saldainiukų kombinacija. Grafika izometrinė ir graži, o žaidžiant skamba

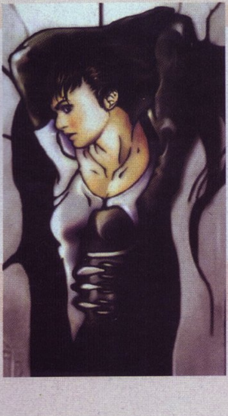
Square ir *Mario* melodijų mišinys. Žaidimas puikiai išverstas. *Mario* RPG labai trumpas, tačiau tai puikus žaidimas *Mario* ir RPG fanams.

Saturn RPG

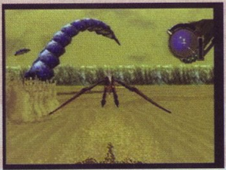
32 bitų *Sega* stebuklas buvo mažytis variklis, kuris turėjo viską, ko reikia, bet nesugebėjo normaliai veikti. Tačiau padedamas *Game Arts, Working Designs* ir, žinoma, pačios *Sega, Saturn* sugebėjo užimti nedidelę RPG nišą. Pasirodė net keletas nepaneigiamų klasikinių žaidimų. Deja, vėlesnėje stadijoje sėkmė dar labiau nusisuko, ir bent pusė geriausių RPG žaidimų išleisti labai skubotai ir buvo tiesiog ignoruojami. Kita pusė nepaliko Japonijos krantų.

Dragon Force
Išleistas: 1996 m. JAV
Kūrėjas: Sega Enterprises
Leidėjas: Working Designs

Dragon Force yra strateginis RPG žaidimas. Tiesa, čia mūšio lauką galima apžvelgti ir iš paukščio skrydžio, o ne tik sekti dalinių kovą. Kiekvienas iš jūsų generolų vadovauja iki šimto karių būriams, suteikdamas tokias komandas, kaip "atakuoti", "gintis" ir pan. Sudarius iš karių formaciją, prasideda mūšis, kur šimtai mažyčių veikėjų žiauriai atakuoja vienas kitą. Visi kariniai vienetai — kariai, kavalerija, lankininkai bei magai — turi savo stiprybes ir silpnybes. Praradę karius, generolai susitinka vienas prieš vieną. *Dragon Force* generolų sutinkame labai daug. Nors prisistatydami jie ištaria vieną kitą eilutę, *Working Designs* sugebėjo jiems suteikti asmenybės bruožų. Žaisdami keliaujate po Legendrą, kaunatės su generolais ir herojais, grobiate žemes, rengiate ten tvirtoves ir taip auginate savo jėgas bei stiprinate strategines pozicijas. Mūšius reikia kruopščiai suplanuoti, tačiau iki vienetų statistikos ir mikrovaldymo kraštutinumų nukeliauti nereikia. Be to, žaidimo epiškumą padidina ir septyni Legendros herojai, kurių kiekvienas turi savo planus, tikslus ir siužetą, apimantį geras 40-50 valandų. Galite pasiskaičiuoti, kiek laiko užima visas žaidimas.



Panzer Dragoon Saga
Išleistas: 1998 m. JAV
Kūrėjas: Team Andromeda
Leidėjas: Sega



Nuo pat *Dragon Warrior* užuominų, kas įmanoma RPG visatoje, gerbėjai laukė įtikinamo pasaulio, kuriame jie galėtų visiškai laisvai klajoti. Šią svajonę išpildė *Panzer Dragoon Saga. Team Androme* sukurtas pasaulis yra labai įspūdingas. Aplinkos, rodos, sudėtos ten, kur reikia, miestai architektūriškai teisingi, karavanai laikini, o griuvėsiai dvelkia amžiaus dvasia. Veikėjai yra draugiški ir įdomūs, nerūšiuojami į tipinius *fantasy* stereotipus. Žaidimas nustumia *Saturn* konsolę iki neįtikimų lygių. Permatomumo ir apšvietimo efektai pabrėžia visomis kryptimis prieinamas 3D aplinkas. Kiekvienas iš keturių žaidimo CD yra kupinas animacinių intarpų, pasakojančių esminius siužeto vingius. Įdomi *Panzer Dragoon Saga* kova, ypač kai herojus Edge įeina į mūšį ir ant drakono nugaros pradeda suktis aplink priešus. Aplinkui priešus yra keturios vietovės. Kiekviena jų gali būti žalia (saugi), bespalvė (normali) ir raudona (pavojinga). Priešai gali keisti savo pozicijas, taip pakeisdami ir vietovės statusą. Judėdamas po vietoves Edge pildo savo kovos matuoklius ir gali atlikti įvairias atakas bei burtus. Žaidimo naudojama sistema leidžia sukurti Edge drakoną. Galima derinti kiekvieną iš keturių savybių: ataką, dvasingumą, judrumą ir gynybą. Keičiant drakono statistikas, realiu laiku kinta ir jo išvaizda. Žaidimą galima pakritikuoti nebent dėl trukmės — jis trunka tik 15 ar 20 valandų, tačiau žaidėjai didelių nusiskundimų neturėjo, nes buvo per daug sužavėti kitomis jo savybėmis. Deja, daugybei žaidėjų taip ir neteko išbandyti šio šedevro, mat *Sega* išleido tik 6000 kopijų. Nepadėjo ir papildomos kopijos — žaidimas iki šiol yra vienas rečiausių. Taip *Saturn* mirties laikotarpiu 1998-aisiais dauguma praleido galbūt geriausią sistemos žaidimą.

Be šių hitų, *Saturn* spėjo išvysti dar keletą RPG žaidimų. Deja, jie negalėjo pasigirti niekuo ypatingu. Ankstyvoji RPG-strategija *Mystaria* buvo lygiai toks pat, kaip ir 16 bitų žaidimai, *Magic Knight Rayearth* buvo nelabai vykusi *Manga* komikso kopija, niekuo neišsiskyrė ir *Albert Odyssey: Legend of Eldean*.

ŽODYNAS RAIDĖ E

E3 (Electronic Entertainment Expo)
Metinė kompiuterinių pramogų ir videožaidimų prekybos mugė. E3 rolė žaidimų industrijoje kasmet didėja ir dabar tai — svarbiausias metų įvykis.

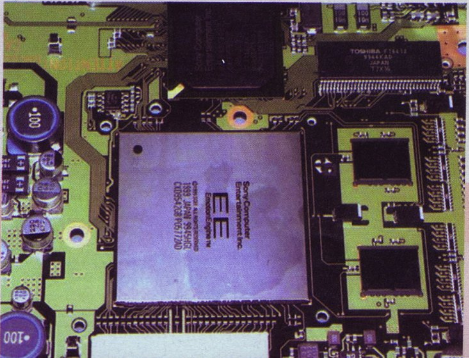
EAD
Nintendo Pramogų Analizės ir Kūrybos padalinys. Tai yra vidinė *Nintendo* žaidimų kūrimo komanda.

Easter Egg
Mažas daiktas, dažniausiai koks juokelis, paslėptas žaidime. Jį galima rasti atlikus tam tikrą veiksmų ar komandų seką. Pirmasis „velykų kiaušinis" pasirodė *Atari 2600* žaidime *Adventure*. Atlikdamas tam tikrą komandų seką veikėjas galėjo praeiti pro sieną į paslėptą kambarį su programuotojo inicialais. „Velykų kiaušinius" galima rasti beveik kiekviename žaidime ir programoje.

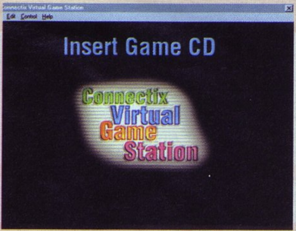
ECTS (European Computer Trade Show)
Europoje vykstanti videožaidimų ir kompiuterinės technikos mugė (E3 atitikmuo). Mugė rengiama kasmet rugpjūčio ar rugsėjo mėnesį Londone. Šiemet mugė vyks rugpjūčio 27-29 dienomis *Earls Court*.

Edge Anti-aliasing
Anti-aliasing yra grafinė procedūra, sukurta panaikinti „laiptavimo" efektą ir kitus grafikos nelygumus. Ji veikia suliedama taškelius ant linijų pakraščių, dėl ko skirtumas tarp dviejų spalvų sumažėja. *Edge Anti-aliasing* veikia tik ant poligonų kraštų ir nepanaikina nelygumų, kurių nėra ant kraštų. Ši operacija yra poprocesinė, tad atliekama tik pabaigtam vaizdui. Turimi grafiniai duomenys panaudojami veiksmingam taškų suliejimui.

Emotion Engine
PlayStation 2 128 bitų CPU (centrinio procesoriaus) vardas.

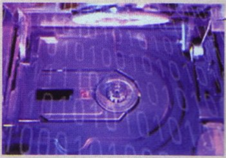


Emulation
Režimas, leidžiantis kompiuteriui imituoti kito kompiuterio veikimą. Teoriškai bet kuris modernus kompiuteris gali atvaizduoti kitą kompiuterį (jei leidžia techninės



galimybės ir yra sukurta programinė įranga). Dauguma klasikinių žaidimų naujesnėms sistemoms perleidžiami būtent emuliacijos pagalba. Taigi vietoje to, kad perrašyti senesnį žaidimą *PlayStation* konsolei, galima sukurti originalios konsolės ar arkadinės mašinos emuliatorių *PlayStation* konsolei ir paleisti originalų žaidimą. Tiesa, kol kas sukurti emuliatoriai tik iki „naujosios kartos" konsolių. Normaliai veikiančių PS2, *Xbox* ir *GameCube* emuliatorių dar nėra.

Encryption
Kad uždrausti neautorizuotą naudojimą, daugumoje konsolių

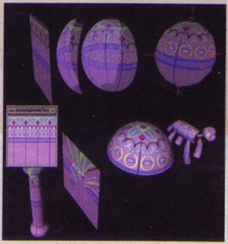


diskų būna specialiai užšifruotas kodas. Šifrą gali įdėti tik konsolių gamintojas. Tai leidžia jiems kontroliuoti, kokie žaidimai patenka į sistemą. Deja, daugumą šifravimo kodų galima apeiti, vienus lengviau, kitus sunkiau. *PlayStation* yra viena iš lengviausiai „apgaunamų" konsolių, tačiau PS2 šis procesas daug sudėtingesnis.

Engine
Programinių operacijų rinkinys, atliekantis specialią užduotį.

Entertainment Alley
„Pramogų alėja" driekiasi netoli nuo žymiojo Silikono Slėnio. Čia savo štabus turi *Sega*, *EA*, *Capcom*, *Sony*, *SGI* ir kitos didžiosios žaidimų kompanijos.

Environment Mapping



Vaizdo atkūrimo technika, naudojama atvaizduoti tikroviškiems atspindžiams ant paviršiaus. Tikrame pasaulyje atspindžiai yra visur, tačiau videožaidimuose jie pasirodo ne visur dėl ypač aukštų resursų, reikalingų atspindžius atvaizduoti realiu laiku.

EPROM (Erasable Programmable ROM)
ROM lustas, leidžiantis perrašyti savo turinį su specialia technika.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO **DATOS**

RUGPJŪTIS

22 Dead to Rights	EA	veiksmo
22 XGRA	Acclaim	lenktynės
29 Indiana Jones and the ET	Activision	nuotykių
29 The Great Escape	SCi	veiksmo
29 Raging Blades	Wanadoo	veiksmo
29 Beach King Stunt Racer	Davilex	lenktynės

RUGSĖJIS

5 Alter Echo	THQ	veiksmo
5 World Racing	TDK	lenktynės
5 Reel Fishing 3	Ubi Soft	simuliatorius
5 Disney Extreme Skate Adventure	Activision	sportas
5 Space Invaders: IDB	Interactive	veiksmo
12 Madden NFL 2004	*EA*	*sportas*
12 The Italian Job	Eidos	veiksmo
12 Rugby 2004	EA	sportas
15 Madden NFL 2004	EA	sportas
19 Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	strategija
19 Smash Cars	Metro 3D	lenktynės
19 Freedom Fighters	EA	veiksmo
19 Hugo: Bukkazoom	ITE Media	nuotykių
19 True Crime: Streets of L.A.	Activision	veiksmo
19 Galidor: DOOD	EA	veiksmo
19 London Racer World Challenge	Davilex	lenktynės
19 Unlimited Saga	Atari	RPG
19 Judge Dredd vs Judge Death	Vivendi	FPS
19 Splashdown 2 Rides Gone Wild	THQ	sportas
19 Ford Truck Mania	*Take 2*	*lenktynės*
26 Club Football	Codemasters	sportas
26 Falcone: Into the Maelstrom	Virgin	veiksmo
26 Haunted Mansion	TDK	veiksmo
26 Armada 2: Star Command	Metro 3D	veiksmo
26 Daredevil	THQ	veiksmo
26 Gladius	Activision	veiksmo
26 Rise to Honor	Sony	veiksmo
26 Soul Calibur 2	EA	muštynės
26 Zone of the Enders: 2nd Runner	Konami	veiksmo
26 Outlaw Golf 2	Simon & Schuster	sportas
26 Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	sportas
26 NHL 2004	EA	sportas
26 Finding Nemo	THQ	nuotykių
26 Amplitude	SCE	muzika
26 Warhammer 40,000: Fire Warrior	THQ	veiksmo

SPALIS

10 Batman: Dark Tomorrow	Kemco	veiksmo
10 Bionicle: The Game	EA	veiksmo
10 NBA Live 2004	EA	sportas
17 XIII	Ubi Soft	FPS
23 Naval Ops Warship Gunner	Koei	veiksmo
24 Broken Sword: TSD	THQ	RPG
24 FIFA 2004	EA	sportas
24 FIFA 2004	*EA*	*sportas*
24 SSX 3	EA	sportas

* PSone žaidimų išleidimo datos išskirtos kursyvu

TOPAI

PSone

1. M+M's Shell Shocked
2. Dancing Stage Party Edition
3. Harry Potter and the Philosopher's Stone
4. Worms World Party
5. Dancing Stage Euromix
6. Tony Hawk's Pro Skater 4
7. Who Wants to be a Millionaire - Junior
8. Spyro the Dragon - Platinum Edition
9. Atari Anniversary Edition
10. David Beckham Soccer

PS2

1. Tomb Raider: The Angel of Darkness
2. Eye Toy
3. Socom: US Navy Seals
4. Aliens versus Predator Extinction
5. Enter the Matrix
6. Formula 1 2003
7. Dynasty Warriors 4
8. Die Hard Vendetta
9. Return to Castle Wolfenstein: OR
10. Hulk

Xbox

1. Halo: Combat Evolved
2. Brute Force
3. Tiger Woods PGA Tour 2003
4. Soldier of Fortune 2: Double Helix
5. Midnight Club II
6. Midtown Madness 3
7. World Championship Snooker 2003
8. Enter the Matrix
9. Return to Castle Wolfenstein: TOW
10. MotoGP - Ultimate Racing Technology 2

GameCube

1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. Sonic Adventure DX Director's Cut
3. Sonic Mega Collection
4. Burnout 2: Point of Impact
5. Wario World
6. James Bond 007: Nightfire
7. Enter the Matrix
8. Resident Evil Zero
9. Tom Clancy's Splinter Cell
10. Tom Clancy's Ghost Recon

GBA

1. Pokemon Ruby
2. Pokemon Sapphire
3. Donkey Kong Country
4. Dragon Ball Z - Ultimate Battle 22
5. Yu-Gi-Oh!: Stairway to the Destined Duel
6. The Legend of Zelda: A Link to the Past
7. Advance Wars 2: Black Hole Rising
8. The Simpsons Road Rage
9. Spyro Season of Ice
10. Crash Bandicoot 2: N-Tranced